

***El doblaje inglés-español de la serie
infantil Gravity Falls: los juegos de
palabras.***

Nombre: María Pardo Utiel

Línea de investigación: Traducción Creativa

Tutor: Cristóbal Cabeza Cáceres

Fecha: 05/06/2018

**Trabajo de
Fin de Grado de
Traducción e Interpretación**

El doblaje inglés-español de la serie infantil Gravity Falls: los juegos de palabras.

María Pardo Utiel

mpu3@alu.ua.es

RESUMEN

La traducción audiovisual y más concretamente el doblaje, se ha convertido en uno de los mayores campos de trabajo dentro del mundo de la traducción gracias al florecimiento de contenido que hemos vivido en estos últimos años y que nos trae nuevos retos que superar.

El presente trabajo estudia las características de este tipo de traducción para más tarde analizar tanto el proceso seguido a la hora de producir el texto meta como los resultados y las tendencias generales en el proceso de traducción de una serie de animación infantil, *Gravity Falls*, poniendo el foco en los juegos de palabras humorísticos tan abundantes en este tipo de contenido.

ABSTRACT

“The English-Spanish dubbing of the children's series *Gravity Falls*: the word games.”

Audiovisual translation, specifically dubbing, is now one of the largest fields of work in the world of translation thanks to the growth of content that we have experienced in recent years. It brings us new challenges to overcome.

This study analyses the characteristics of this type of translation in order to later analyse the process followed when producing the target text and the results and general trends in the translation process of the children's animation series *Gravity Falls*, focusing on the word plays found in this type of content.

Palabras clave: Traducción audiovisual. Traducción del humor. Juegos de palabras. Técnicas de traducción. Doblaje.

Key words: Audiovisual translation. Humour translation. Word plays. Translation techniques. Dubbing.

ÍNDICE

1. Introducción:	3
1.1. <i>Justificación del asunto escogido</i>	3
1.2. <i>Objetivos</i>	3
1.3. <i>Metodología y estructura</i>	4
2. Estado de la cuestión: marco teórico-práctico	5
2.1. <i>Qué es la traducción audiovisual</i>	5
2.2. <i>Historia de la TAV</i>	5
2.3. <i>Modalidades</i>	6
2.3.1. <i>El doblaje</i>	7
2.3.2. <i>Las restricciones y los problemas específicos del doblaje</i>	7
2.4. <i>La traducción del humor</i>	8
2.5. <i>Los juegos de palabras</i>	9
2.5.1. <i>Técnicas y estrategias para traducir los juegos de palabras</i>	10
3. Metodología: el diseño de las fichas y el proceso de vaciado	11
4. Análisis	13
4.1. <i>Sobre Gravity Falls</i>	13
4.2. <i>Paronimia</i>	14
4.3. <i>Polisemia</i>	20
5. Conclusiones	24
6. Futuras líneas de investigación	27
7. Bibliografía	28
8. Anexos	30
7.1 <i>Fichas de análisis</i>	30

1. Introducción:

En este primer capítulo se hará una introducción al trabajo en la que se justificarán el asunto escogido y los objetivos a cumplir desde distintas perspectivas, además de hablar sobre la metodología y la estructura general del trabajo.

1.1. Justificación del asunto escogido

El contenido audiovisual nos rodea en nuestra vida diaria de forma constante y la demanda de traductores audiovisuales es cada vez mayor debido al aumento de número de canales y el nacimiento de plataformas de “televisión a la carta”. Además, aún no hay tantos estudios como en otras ramas, así que se ha considerado interesante poder aprovechar el TFG para hacer una pequeña aportación a este campo.

Todo esto se une a motivos personales y una gran afición por las series desde el comienzo de la carrera. En clase comenzaron a ponernos ejemplos de problemas de traducción en obras audiovisuales, lo que despertó mi curiosidad y me animó a verlas en inglés para poder detectar así cualquier posible dificultad y ver cómo se ha resuelto tanto en subtitulación como en doblaje. Desde ese momento he tenido claro que la traducción audiovisual es algo que me encanta, por lo que en tercero cursé la optativa “Traducción Audiovisual B-A/A-B” y se convirtió en mi asignatura favorita. Como trabajo final debíamos redactar un ensayo que analizase la traducción del guion de una película o serie y su doblaje, y ese mismo trabajo ha servido como base para realizar este TFG, el cual está enfocado como una oportunidad para seguir indagando y profundizando en el tema. Además, un análisis de este tipo puede dar mucho de sí debido a las características del medio, ya que la traducción audiovisual y el doblaje siempre estarán a merced de la imagen. A todo lo mencionado se suma el humor característico de una serie infantil, que se suele basar en la formación de juegos de palabras cuya traducción es un arte.

1.2. Objetivos

Antes de comenzar con la metodología, conviene dejar claros los objetivos que se persiguen al realizar este trabajo.

A nivel académico, los objetivos son demostrar las habilidades adquiridas para manejar fuentes de información y sacar lo mejor de ellas, probar las competencias analíticas y traductológicas, aportar contenido a una línea de investigación en este caso ya existente pero no tan amplia y conseguir plasmar de forma general todos los conocimientos a lo largo de la realización del grado.

También podemos encontrar las metas particulares de este trabajo, que son exponer un fundamento teórico sólido y desarrollarlo y aplicarlo en la parte práctica, en este caso mediante un análisis. En primer lugar, se busca que todos los conceptos relativos a la TAV, el doblaje y el tipo de dificultades que se van a analizar (la traducción de la paronimia y la polisemia) queden

claros para poder hacer frente al análisis. En el análisis se pretenden estudiar los tipos de problemas que surgen al hacer frente a la traducción de juegos de palabras creados mediante la paronimia y la polisemia, la tendencia del traductor a la hora de dar soluciones y lo apropiadas que éstas pueden llegar a ser.

Por último, como objetivo personal, se busca conocer más del mundo de la TAV para aprender teoría, saber cómo y cuándo empezó a desarrollarse, quiénes eran las primeras personas que se dedicaban a ello, cuál es el perfil actual, etc. y usar todo esto como un impulso y ánimo para desarrollar habilidades y competencias como traductora audiovisual al acabar la carrera.

1.3. Metodología y estructura

En la línea de TFG de traducción creativa, se puede hacer un trabajo práctico o analítico. En este caso es analítico y trata la traducción y el doblaje de los juegos de palabras en el contenido audiovisual, por lo que para comenzar se tuvo que decidir la serie o película de la que se extraerían los ejemplos para el corpus con el fin de comprobar si habría los suficientes como para hacer un buen análisis. Se decidió trabajar con una serie como *Gravity Falls* porque, por lo general, cuantas más horas de contenido tenemos para analizar, más ejemplos habrá disponibles. Además, se escogió una serie de humor por ser un género en el que abundan los juegos de palabras, frases hechas, elementos culturales, etc. Para identificar los juegos de palabras que formarían parte del corpus no hizo falta una documentación previa gracias a los conocimientos adquiridos el año pasado en la asignatura “Traducción Audiovisual B-A/A-B”, impartida por el profesor John Douglas Sanderson.

Tras la selección del corpus de vaciado, con el tema establecido, se pasó a recopilar obras de consulta y a investigar sobre la TAV, el humor, el doblaje, sus técnicas y sus tendencias. En este sentido, las obras que más se ha utilizado han sido las de autores como Amparo Hurtado Albir (2001), Frederic Chaume Varela (2004) o Patrick Zabalbeascoa Terrán (1996, 2017), todos grandes referentes en el mundo de la traducción audiovisual. Toda esta teoría se ve aplicada en el posterior análisis y en las conclusiones.

Dentro de este trabajo podremos encontrar la presente introducción al tema, una parte teórica llamada “estado de la cuestión” compuesta por información sobre el estudio del humor, qué es un texto audiovisual y cuáles son sus características principales, unas breves nociones sobre la historia sobre la TAV, sus modalidades, el doblaje y la traducción de los juegos de palabras. Más tarde se habla del proceso de vaciado y se aporta información de la serie que se va a analizar para estar en contexto. Para finalizar, se analiza el corpus de ejemplos exponiendo tan solo algunos de ellos y se llega a unas conclusiones en base a todo lo expuesto anteriormente incluyendo distintos gráficos informativos.

2. Estado de la cuestión: marco teórico-práctico

A continuación, se expondrán los fundamentos teóricos en los que estará basado el posterior análisis de la serie, comenzando por la importancia de la investigación en la traducción del humor y pasando a explicar qué es la traducción audiovisual, cuáles son sus modalidades, qué son los juegos de palabras y cuáles son las estrategias para traducirlos.

2.1. Qué es la traducción audiovisual

Debido a la transversalidad de este tipo de traducción y a lo relativamente novedosa que es, no se ha llegado a un acuerdo respecto a su definición. A continuación, se expondrán unas cuantas descripciones según varios autores.

Según Amparo Hurtado (2001: 77), la traducción audiovisual es aquella que traduce textos audiovisuales de todo tipo para cine, televisión o vídeos en diversas modalidades como pueden ser doblaje, voces superpuestas, subtitulación o interpretación simultánea.

Chaume (2004: 30), por su parte, define la traducción audiovisual como “una variedad de traducción que se caracteriza por la particularidad de los textos objeto de la transferencia interlingüística” y explica que los textos son particulares porque aportan información mediante dos canales, el acústico y el visual, por lo que la complejidad reside en la mezcla de la información verbal y no verbal codificada según diferentes sistemas.

Por tanto, uno de los rasgos principales de este tipo de textos es la presencia de varios códigos subordinados, el visual y el lingüístico como mínimo. Chaume (2004: 19) también menciona los códigos paralingüísticos, el musical y el de efectos especiales, el código de colocación del sonido, los iconográficos y fotográficos, los de movilidad, los gráficos y los sintácticos (el montaje). Como el código que cambia es el lingüístico, siempre estará a merced del resto y surgirán complicaciones y restricciones que se mencionarán más adelante.

Además, Bartrina también menciona en su definición de traducción audiovisual la sincronía y el movimiento de las imágenes al hablar de los textos audiovisuales:

[...] se recibe a través de dos canales, el visual y el acústico, siendo esencial la sincronía entre los mensajes verbales y los no verbales; además, dicho texto contiene la sucesión de imágenes en movimiento que se transmiten a través de una pantalla. (Bartrina, 2001: 27)

Si a todo esto añadimos que un texto audiovisual puede ser de cualquier temática, podemos afirmar que es una de las modalidades más completas que existen y un campo digno de ser estudiado.

2.2. Historia de la TAV

Según Orrego Carmona (2013: 298-299), teniendo en cuenta la antigüedad del resto de modalidades de traducción (que tienen literalmente miles de años), la audiovisual es una práctica

relativamente nueva. Nace de la mano del cine gracias a los intertítulos, que se ponían manualmente entre una escena y otra recortando los del idioma original para poner los de la lengua meta. Con la llegada del cine sonoro en el año 1927, el panorama comenzó a cambiar. Tuvieron que pasar unos años hasta que la industria dejase el cine mudo y los carteles atrás, pero finalmente este cambio supuso la retirada de actores y actrices que no sabían el idioma, tenían un acento que no iba con los papeles o no tenían una voz agradable.

Como apunta Chaume (2004: 48), antes de comenzar a subtítular o a doblar se optaba por hacer las películas de nuevo con actores nativos. Esta práctica no tuvo mucho éxito porque resultaba muy costosa y los actores no eran tan famosos como los de las versiones originales, por lo que el doblaje y la subtitulación se empezaron a popularizar. El modelo escogido en cada país dependía sobre todo de su economía, ya que el doblaje siempre ha sido más caro que la subtitulación. Un ejemplo de país relativamente pequeño que sigue subtitulando es Portugal, aunque actualmente conviven subtítulos y doblaje.

Con la aparición de la televisión estas técnicas se fueron extendiendo hasta llegar al presente, en el que la producción es considerablemente acelerada y las condiciones no siempre son las mejores. Actualmente, tanto traductores como dobladores piden su mejora mientras cargan con las quejas de la audiencia por errores significativos derivados de falta de tiempo y malos recursos.

2.3. Modalidades

Amparo Hurtado (2001: 78) diferencia entre cuatro modalidades distintas de traducción audiovisual que ya menciona junto con Agost y Chaume anteriormente (1999: 183):

- 1- Voces superpuestas: la voz que narra la traducción se escucha de manera simultánea a la pista de audio original.
- 2- Doblaje: los diálogos y sonidos se vuelven a grabar en un idioma diferente al original. Esta es la modalidad en la que se centrará el análisis y es la más exitosa en España, en parte porque las películas con sonido comenzaron a llegar en la época del franquismo y se usaba como método de censura.
- 3- Subtitulación: los diálogos y sonidos se plasman en un texto escrito en la parte inferior de la pantalla. El texto suele tener un máximo de dos líneas de 36 caracteres. Esta modalidad puede ser interlingüística o bilingüe.
- 4- Interpretación simultánea de películas: el intérprete se encuentra en la sala en la que se proyecta la película para interpretar en ese mismo momento. Como en la modalidad de voces superpuestas, se escucha tanto la traducción como el original.

Otros autores como Juan Pedro Rica (2016: 25) incluyen la subtitulación para sordos y la audio-descripción para ciegos junto con las ya mencionadas por Hurtado.

También hay otros autores que se decantan por hacer una clasificación de modalidades según el género audiovisual (ficción, entretenimiento, informativo, etc.), como Luyken (1991: 129).

2.3.1. *El doblaje*

Una vez más, podemos encontrar distintas definiciones de lo que es el doblaje. Martínez Tejerina (2016: 53) aporta una muy similar a la que hizo Agost (1999) y se centra en el código afirmando lo siguiente: “El doblaje consiste en eliminar el código oral de la versión original y sustituirlo por un código oral en la lengua meta”.

Otros autores prefieren definiciones más amplias:

“El doblaje consiste en la traducción y ajuste de un guion de un texto audiovisual y la posterior interpretación de esta traducción por parte de los autores, bajo la dirección del director de doblaje y los consejos del asesor lingüístico, cuando esta figura existe.” (Frederic Chaume, 2004: 32)

Escojamos la definición que escojamos, las etapas del doblaje deberán ser las mismas. Como recopila Ávila (1997: 34), en primer lugar, se deben adquirir los derechos de explotación y traducción del guion. Después se contrata a un director de doblaje, se corrige el guion, se separa en “tomas” y se ajusta. Se confecciona la banda internacional de efectos (*soundtrack*) y entonces llega el momento de elegir las voces y grabar. Finalmente, se monta unificando las distintas pistas de sonido para elaborar la copia maestra.

Otros autores como Chaves (2000: 112-116), hablan sobre las fases y obligaciones del trabajo del traductor:

- En primer lugar, recibe el guion, que muchas veces es el de rodaje y no coincide con lo dicho por los actores en pantalla.
- Se enfrenta a la transferencia de la lengua y a otros problemas como las diferentes densidades de las lenguas.
- Después, ha de considerar las formas de hablar y los ritmos de elocución de las situaciones dramáticas.
- Pese a no ser la sincronización su especialidad, también debe de tenerla en cuenta.
- Debe nombrar a todos los personajes que aparecen en la banda audiovisual, incluso si no están en el guion.
- Con todo esto como base, crea los diálogos que constituyen los ambientes.

2.3.2 *Las restricciones y los problemas específicos del doblaje*

Una vez nos adentramos en el mundo del doblaje, nos vamos haciendo conscientes de la importancia de la subordinación de los códigos en los textos audiovisuales, que genera restricciones y problemas. Zabalbeascoa (1996: 183) dice que las restricciones son “los obstáculos y problemas que impiden que haya total identidad entre TP y TM, es decir, condicionan la naturaleza de las diferencias entre ambos”.

Existen una gran cantidad de restricciones a la hora de traducir, como las contextuales, profesionales, textuales... pero para enmarcar este trabajo nos interesa sobre todo poder diferenciar entre las restricciones formales y lingüísticas características del doblaje.

Entre las formales, según Agost, Chaume y Amparo Hurtado (1999: 184), podríamos mencionar la sincronía fonética (adecuar la traducción a los movimientos de la boca del actor), sincronía quinésica (adecuar la traducción a los movimientos corporales del actor, ya que sus gestos deben de ser coherentes con lo que dice y la traducción está subordinada a ellos) e isocronía (adecuar la traducción a la duración temporal de cada enunciado del actor en pantalla teniendo en cuenta las pausas). En el caso de la serie a analizar, al ser animación no es necesario tener en cuenta la sincronía fonética, pero sí la quinésica y la isocronía.

Dentro de las restricciones lingüísticas encontramos variaciones dialectales, registros, todo tipo de juegos de palabras, elementos culturales (aunque también se pueden incluir en restricciones socioculturales), uso de argot, etc.

Agost (1999: 30-34) también menciona algunos factores técnicos a tener en cuenta que pueden dar problemas, como la inmediatez de la emisión, la inversión monetaria que supone, las políticas lingüísticas (esto determina hacia qué idioma se doblará), la función del producto y el destinatario.

2.4. La traducción del humor

Como expone Attardo (1994: 3), lograr definir el humor es extremadamente complicado y se ha afirmado muchas veces que hacerlo es imposible. Por tanto, quizá lo más útil sería enumerar sus características principales como hace Carla Botella (2017: 82) basándose en distintos autores: en el humor, la cultura de la comunidad es muy importante, puede provocar risa, los elementos lingüísticos pueden ser fuente de creación de humor, se basa en el efecto perlocutivo, se puede producir mediante la ruptura de las máximas conversacionales (lo esperado y lo que sucede) y permite evadirse y liberar tensiones. Estas mismas características son las que debería tener el humor una vez traducido, sobre todo en una industria como la del cine y la televisión. Como menciona Brehms (2008: 189), no debemos olvidar que el contenido audiovisual y el doblaje forman parte de la industria del entretenimiento y el traductor debe ser profesional e imaginativo para conseguir buenos resultados y dejar el mínimo rastro posible. Agost (1999: 52) también comparte esta idea y añade una frase que todos oímos desde que empezamos a estudiar para traductores: la traducción ha tenido éxito cuando el espectador no se da cuenta de que está viendo un doblaje.

Delabastita (1996: 133) también afirma que en este ámbito no existe una equivalencia exacta entre lenguas. Por tanto, traducir literalmente suele hacer que el efecto se pierda al completo y es necesario hacer uso de más recursos para conseguir un buen equivalente. Para ello encontramos autores como Chaume (2004) o el propio Delabastita (1996), que ofrecen distintos modelos y

conceptos teóricos para traducir humor y en concreto juegos de palabras en el medio audiovisual, que es lo que se analiza en este trabajo.

Por todo esto y más es conveniente investigar en el campo de la traducción el humor. Juan José Martínez y Patrik Zabalbeascoa (2017: 33) nos dan otros tres motivos: comprender cómo se traduce el humor mejora nuestro entendimiento de otros problemas traductológicos específicos, hay muchos campos en los que la traducción del humor es necesaria y tanto la investigación académica como la práctica profesional están relacionadas. El humor tiene tantas facetas y es tan interdisciplinar que estudiarlo es inevitable.

2.5. Los juegos de palabras

Juego de palabras es el nombre general con el que se designan diversos fenómenos textuales en los que se aprovechan las características lingüísticas de la(s) lengua(s) utilizada(s) para lograr una confrontación comunicativamente significativa de dos (o más) estructuras lingüísticas con formas [significantes] más o menos similares y significados más o menos distintos. (Dirk Delabastita, 1996: 128)

Este mismo autor divide los juegos de palabras en horizontales (mediante relaciones palabra por palabra, aparecen los dos términos con los que se juega) y verticales (juego textual y contextual, una sola palabra reúne ambos significados). También propone una serie de estrategias que veremos en el apartado 2.5.3.

En este trabajo se analizará la traducción de dos juegos de palabras:

- Paronimia: relación existente entre palabras parecidas a nivel fónico, aunque no idénticas, pero diferentes a nivel gráfico y semántico. Los parónimos, pues, son dos palabras que guardan semejanza en su pronunciación, pero son diferentes en su significado y escritura. Como indica Mortara (1991: 238), “la deformación paronomásica y sus numerosas variantes tienen una larga historia en el espectáculo de vanguardia”. Martínez Tejerina (2008: 82) también apunta que cuanto mayor es la similitud fónica, mayor es el efecto ilocutivo humorístico gracias a la inmediata percepción del juego de palabras.
- Polisemia: propiedad que tiene una misma palabra para representar varios significados, que pueden generarse por ampliación o restricción del significado original.

Los juegos de palabras basados en polisemia explotan la similitud formal de estructuras lingüísticas que difieren en el plano semántico. Esta combinación de palabras que se asemejan formalmente, pero cuyos significados son ajenos rompe las expectativas del espectador, lo que causa sorpresa y le hace oscilar entre dos interpretaciones. (Martínez Tejerina, 2012: 158)

2.5.1. Técnicas y estrategias para traducir los juegos de palabras

Nos centraremos en dos divisiones: la de Molina y Amparo Hurtado (2001) y la de Delabastita (1996). Para empezar, conviene aclarar lo que son las técnicas y las estrategias.

Amparo Hurtado define una técnica como:

[...]un procedimiento, generalmente verbal, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora, con cinco características básicas: 1) afectan al resultado de la traducción; 2) se catalogan en comparación con el original; 3) se refieren a microunidades textuales; 4) tienen un carácter discursivo y contextual; 5) son funcionales. (Hurtado Albir, 2001: 268)

Y diferencia entre estrategia y técnica de la siguiente manera:

Las estrategias allanan el camino para encontrar la solución justa a una unidad de traducción; en la solución se plasmará una técnica en particular. Estrategias y técnicas ocupan, pues, espacios diferentes en la resolución de problemas: las primeras se refieren al proceso, las segundas afectan al resultado. (Hurtado Albir, 2001: 267)

Por tanto, se puede hacer uso de una misma estrategia a través de distintas técnicas.

Habiendo aclarado la diferencia, en primer lugar, tendremos en cuenta la división de Molina y Hurtado (2001: 269) en cuanto a técnicas:

- Adaptación: reemplazar un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora.
- Ampliación lingüística: añadir elementos lingüísticos.
- Amplificación: introducir precisiones no formuladas en el texto original (informaciones, paráfrasis explicativas, etc.).
- Calco: traducir literalmente una palabra o sintagma extranjero.
- Compensación: introducir en otro lugar del texto un elemento de información o un efecto estilístico que no ha podido reflejarse en el mismo sitio en que está situado en el texto original.
- Compresión lingüística: sintetizar elementos lingüísticos.
- Creación discursiva: establecer una equivalencia efímera totalmente imprevisible fuera de contexto.
- Descripción: reemplazar un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
- Equivalente acuñado: utilizar un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua de llegada.
- Generalización: utilizar términos más generales o neutros.
- Modulación: realizar un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original.
- Particularización: utilizar términos más precisos o concretos.

- Préstamo: integrar una palabra o expresión de otra lengua sin modificarla; puede ser puro (sin ningún cambio) o naturalizado (transliteración de la lengua extranjera).
- Reducción (elisión): no formular elementos de información del texto original.
- Sustitución: cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos o viceversa.
- Traducción literal: traducir palabra por palabra un sintagma o expresión.
- Transposición: cambiar la categoría gramatical.
- Variación: cambiar elementos lingüísticos (o paralingüísticos) que afectan a aspectos de la variación lingüística (tono, estilo, dialecto social, dialecto geográfico, etc.).

La clasificación de estrategias de Delabastita (1996: 134) es solamente aplicable a los juegos de palabras y es la siguiente:

- De juego de palabras a juego de palabras: el juego de palabras del original se traduce consiguiendo uno nuevo en la lengua meta. Puede ser diferente a nivel semántico, estructural o tener una función distinta.
- De juego de palabras a palabras sin juego: el juego de palabras se pierde y hay tres opciones, que se traslade el doble sentido, que solamente quede uno o que se pierdan ambos.
- De juego de palabras a otro recurso horizontal relacionado: se sustituye el juego de palabras por un recurso como la repetición, aliteración, rima, ironía o paradoja que cause un efecto parecido.
- De juego de palabras a ausencia de este: se omite la parte del texto que contiene el juego de palabras.
- De juego de palabras de Texto Original a juego de palabras de Texto Traducido: el traductor reproduce exactamente el mismo juego de palabras sin traducirlo.
- De palabras sin juego a juego de palabras: el traductor introduce un juego de palabras donde no lo había para compensar la pérdida de otros que no se han podido reproducir.
- De ausencia de juego de palabras a juego de palabras: se añade material textual totalmente nuevo con un juego de palabras que aparentemente no tiene precedente o justificación.
- Técnicas editoriales: en este caso no son aplicables, ya que están dirigidas a medios impresos. Consisten en hacer notas a pie de página, menciones en el comentario del traductor, etc.

Con la mención de las citadas estrategias ponemos fin al bloque teórico de este trabajo para pasar a hablar de la metodología.

3. Metodología: el diseño de las fichas y el proceso de vaciado

Una vez escogida la serie, se procedió al primer visionado para la extracción de ejemplos. La forma de localizar los ejemplos fue visionar los capítulos en castellano con la transcripción de los capítulos en inglés al lado para ir viendo cómo se resolvían los problemas. Estas transcripciones

se consiguieron en una página inglesa dedicada completamente a la serie, “*Gravity Falls Wiki*”, y se comprobó que fuesen fiables viendo fragmentos de capítulos en inglés y comparándolos con la transcripción.

En un principio se anotó todo aquello que pudiese ser objeto de análisis traductológico: elementos culturales, homonimia, polisemia, frases hechas, paronimia, registros, argot e interjecciones. Una vez vista la primera temporada, se seleccionaron los ejemplos y se observó que los más abundantes eran los que tenían que ver con la paronimia y la polisemia, por lo que se decidió analizar estos fenómenos para no tener un campo de estudio demasiado amplio. Aparte de su abundancia, otro de los motivos que llevó a escoger la paronimia y polisemia como tema del trabajo fue que la mayoría de los ejemplos de estas figuras son elementos de humor, por lo que tienen dos aspectos en común: su función y que son juegos de palabras.

Se analizaron en busca de casos las dos primeras temporadas de la serie: 40 capítulos, quince horas y diez minutos de contenido en total de los que se extrajeron 31 ejemplos colocados en 30 fichas.

Las fichas tienen el mismo contenido y estructura en todos los ejemplos y es la siguiente:

Tabla 1. Ejemplo de ficha de análisis.

Ficha número x	
Temporada x – Capítulo x	
Contexto	
T.C.R. xx:xx:xx → xx:xx:xx	
TO	TT
Problema de traducción	
Comentario y método de traducción	

En primer lugar, podemos encontrar el número de temporada y de capítulo y un pequeño contexto para saber cuál es la situación que rodea al fragmento expuesto. Las siglas T.C.R. hacen referencia a “*Time Code Reading*”, en esta sección se especifica el minuto y el segundo en el que ocurre lo expuesto en las casillas de TO (Texto Original) y TM (Texto Meta). Una vez expuesta toda esta información, se analizan los problemas de traducción del fragmento y se comentan tanto la solución como la técnica y estrategia propuestas por el traductor de la serie. Este modelo de ficha es el propuesto por John Douglas Sanderson en la asignatura “Traducción Audiovisual B-A/A-B”.

4. Análisis

A continuación, se procede a presentar la serie y a analizar los ejemplos extraídos del corpus. Las 30 fichas están recopiladas en el anexo, pero en este apartado tan sólo se presentan los ejemplos más representativos divididos según la técnica de traducción usada para resolver el problema existente. De todos modos, se menciona el número de ficha del resto por si se quieren ver más casos resueltos con una misma técnica. Como es natural, las estadísticas se han hecho teniendo en cuenta todos los casos.

La mayoría de los gráficos del análisis están compuestos por un círculo y una barra, siendo la barra una subdivisión de una categoría más amplia que está presente en el círculo. Así, se ven representados tanto el porcentaje de la categoría principal como los de las subdivisiones, siempre sobre el 100% que suponen todos los ejemplos que se han tenido en cuenta para hacer el gráfico.

4.1. Sobre *Gravity Falls*

Gravity Falls es una serie de animación estadounidense creada por Alex Hirsch para Disney. Fue emitida por primera vez en Disney Channel en el año 2012, aunque no llegó a España hasta un año después. El propio director y creador decidió que solo tuviese dos temporadas para que no perdiese el sentido. Entra dentro de los géneros de comedia, ciencia ficción y fantasía y fue inspirada por las propias aventuras del creador y su hermana.

El nombre viene del pueblo lleno de misterios en el que se desarrolla la historia, Gravity Falls. Dos hermanos mellizos de 12 años (Mabel y Dipper Pines) son enviados a pasar el verano con su tío abuelo (Stan Pines). Stan lleva una tienda de rarezas llamada “La cabaña del misterio” en la que se dedica a engañar a turistas con trucos baratos. Los dos trabajadores de la cabaña, Soos y Wendy, también son personajes principales.

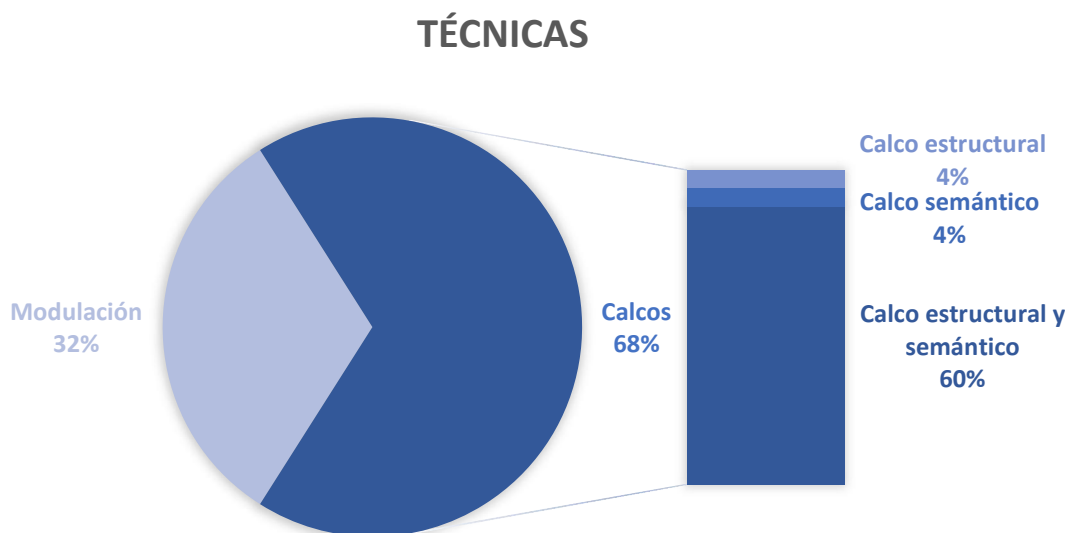
La historia comienza cuando Dipper encuentra un libro escondido en el bosque repleto de apuntes sobre criaturas fantásticas que habitan Gravity Falls. La trama principal se extiende a lo largo de las dos temporadas y consiste en la búsqueda del autor del libro. Como en la mayoría de las series de animación, sobre esta trama se crean pequeñas historias que duran un capítulo. Cada capítulo tiene una duración de 22 minutos, aunque el último de la primera temporada dura 25 minutos y el último de la segunda 40 minutos.

Cuenta con muy buenas críticas y ha recibido dos Premios Annie y un Emmy.

El traductor es Óscar López y tiene experiencia trabajando para Disney, ya que también ha traducido otras series como *Phineas y Ferb*, *Ultimate Spiderman* o *La princesa Sofía*.

4.2. Paronimia

Gráfico 1. Técnicas de traducción aplicadas en los casos de paronimia.



En primer lugar, cabe destacar que el mayor número de ejemplos está presente en esta categoría, contado con veinticuatro en total. Esto se debe en parte a que la gran mayoría de los juegos de palabras de la serie están formados mediante fusión, lo que impide que pueda darse la polisemia.

El traductor tiende entonces a copiar esa fusión en un 68% de los casos mediante un calco que normalmente es tanto estructural como semántico. Se presentará una ficha por cada uno de los tipos de calco usados (semántico, estructural o ambos). El traductor también ha optado en algunos casos por modular, como se expondrá a continuación.

Como primer ejemplo, encontramos la ficha de análisis número 10. En este caso, el traductor modula el juego de palabras y pasa de una paronimia a una frase hecha apoyándose en la imagen, ya que el personaje está tocando una calavera y le viene muy bien decir “voy de cráneo”. Podemos encontrar casos muy similares a este en las fichas nº. 6, nº. 8, nº. 20, nº. 21, nº. 24, nº. 25 y nº. 26.

Ejemplo 1. Ficha de análisis 10.

Ficha número 10	
Temporada 1 – Capítulo 12	
Contexto Soos, Dipper y Mabel se están escondiendo del monstruo de Veranoween en una tienda de decoración cuando Soos pasa por al lado de una calavera que cuenta chistes. Se siente tan tentado por pulsarla que le da igual que un monstruo los oiga y vaya a por ellos, está decidido a hacerlo.	
T.C.R. 00:16:55 → 00:17:23	
TO	TT

<p>Soos: Sorry dude, today's been way too stressful. I need some levity. (Presses the skull, nothing happens).</p> <p>Mabel: Oh, thank goodness. It was out of batteries. (Turns around). Soos, no!</p> <p>Soos: (Struggling to open a package of Batteries. He puts them in and presses the head).</p> <p>Skull: No matter the score, I'm always <u>a-head</u>! Nyaha nyaha.</p> <p>Soos: (Laughs). (Slaps his leg). This cackling head's the voice of a generation!</p>	<p>Soos: Lo siento, ha sido un día muy estresante, necesito reírme. (Pulsa la calavera, pero no suena nada).</p> <p>Mabel: Uf, menos mal, estaba sin pilas. (Se da la vuelta). ¡Soos, no!</p> <p>Soos: (Intentando abrir un paquete de pilas. Las pone y pulsa la calavera). Ya está.</p> <p>Calavera: ¡Sea la fiesta que sea, yo siempre voy de <u>cráneo</u>! Yiiiijajajaja.</p> <p>Soos: (Ríe). (Se da una palmada en la pierna). ¡Este cráneo risueño es la voz de una generación!</p>
--	---

Problema de traducción

Paronimia.

Comentario y método de traducción

En el original se crea una paronimia gracias a la similitud fónica entre el adverbio *ahead* y el sustantivo con artículo indeterminado *a head*. El humor se crea en base a la imagen, ya que quien pronuncia esa frase es una calavera.

El traductor opta por pasar de un juego de palabras formado mediante la paronimia a otro formado mediante una frase hecha (ir de cabeza) con una pequeña variación. Por tanto, la técnica utilizada es una modulación.

Imagen 2. Soos tocando una calavera.



En segundo lugar, tenemos un ejemplo de calco estructural debido a la traducción literal de la fusión de palabras original. Como el significado cambia, el calco semántico se deja atrás. El traductor puede permitírselo porque en este caso no tiene ningún tipo de restricción sonora o visual que se lo impida.

Ficha número 4	
Temporada 1 – Capítulo 3	
Contexto Los gemelos están intentando descubrir quién ha robado la cabeza de la figura de cera de su tío. Sospechan que el ladrón puede estar en uno de los peores bares del pueblo y se dirigen a él para cazar al culpable.	
T.C.R. 00:10:10 → 00:10:15	
TO Dipper: Alright, let's just try to blend in, ok? Mabel: You got it, <u>Dippingsauce</u> (climbs onto a chair and talks to a man). Hey there, fellow restaurant patron! (Pats his arm). Bap!	TT Dipper: Muy bien, vamos a intentar pasar inadvertidos, ¿vale? Mabel: De acuerdo, <u>Dipermercado</u> . (Trepa a una silla y habla a un cliente). ¡Hola cliente habitual de este garito! (Le da en el brazo). ¡Pim!
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción El término original, <i>Dippingsauce</i> , es una paronimia inventada por Mabel para referirse a su hermano Dipper. Esta palabra está formada mediante una fusión léxica entre un adjetivo (<i>dipping</i>) que suena como Dipper y un nombre (<i>sauce</i>). Suena como <i>dipping sauce</i> , que es una salsa en la que mojar alimentos. El traductor ha optado por pasar un juego de palabras (paronimia) a otro juego de palabras (paronimia). La técnica de la que ha hecho uso es el calco estructural y esta vez ha optado por la unión de un prefijo inventado que suena como “hiper” (Diper) en lugar de un adjetivo y un nombre (mercado). No ha hecho uso del calco semántico ya que el significado es distinto, por lo que también podemos decir que se trata de una creación discursiva.	

En este tercer caso, se expone el único ejemplo que hay de calco semántico, pero no estructural. En el original podemos encontrar una fusión léxica de *Corn* y *Unicorn* añadiendo guiones entre las palabras, pero el traductor los omite. Para que hubiese sido un calco tanto estructural como semántico, tendría que haberse resuelto con algo como “Maiz-y-cornio”.

Ficha número 12	
Temporada 1 – Capítulo 18	
Contexto El tío abuelo Stan tiene una tienda de rarezas llamada “La cabaña del misterio” y en ocasiones realiza exhibiciones de objetos extraños o paranormales. En esta misma escena está presentando objetos extraños a unos turistas.	
T.C.R. 00:05:14 → 00:05:35	
TO Stan: And here, ladies and gentlemen, is our final exhibit, the most hideous creatures known to man! (He unveils a mirror; the tourists stare and laugh once they get the joke). Tourist: It's us! (More laughing). Stan: Right, right? We (laughs) we have fun here. But seriously, folks. This is something. I present to you, a unicorn made OUT of corn, the <u>Corn-i-corn</u> ! I don't know, I'm tired.	TT Stan: Y ahora nuestra última exposición, ¡las criaturas más horribles que hayan visto! (Destapa un espejo. Los turistas se miran y ríen cuando pillan el chiste). Turistas: ¡Somos nosotros! (Risas). Stan: Pero en serio amigos, esto es muy especial. Quiero presentarles a un unicornio hecho de maíz. ¡El <u>maizicornio</u> ! No sé, estoy cansado.
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción <i>Corn-i-corn</i> es un término creado una vez más mediante la fusión de los sustantivos <i>unicorn</i> y <i>corn</i> . Es una palabra inventada para referirse a un unicornio hecho de maíz. Es curioso que en la propia serie admitan la poca originalidad que tienen a la hora de crear este tipo de palabras cuando Stan menciona que está cansado, por lo que no puede pensar en un término mejor. El traductor pasa de un juego de palabras a un término paralelo no paronímico, ya que pierde parte de la sonoridad que caracteriza a la paronimia. Ha usado la técnica del calco semántico, pero no estructural (forma una palabra completa y no separada por guiones). Esto le ha impedido mantener la repetición que tenía el original del lexema <i>corn</i> . Teniendo en cuenta el elemento visual, conseguir algo mejor es prácticamente imposible porque no podemos usar una creación discursiva.	

Por último, tenemos un ejemplo de caso que más se repite, calco tanto semántico como léxico. Se da en las fichas nº. 3, nº. 5, nº. 11, nº. 15, nº. 16, nº. 18, nº. 19, nº. 22, nº. 23, nº. 25, nº. 27, nº. 28, nº. 29, nº. 30.

Ejemplo 4. Ficha de análisis 14.

Ficha número 14	
Temporada 2 – Capítulo 1	
Contexto El gobierno estadounidense se ha dado cuenta de que en Gravity Falls ocurren cosas extrañas y ha mandado a dos agentes para descubrir qué es lo que sucede. Dipper se pone en contacto con ellos y les muestra un libro misterioso que encontró en el bosque en el que figuran apuntes sobre las extrañas criaturas que lo habitan. Algunas son tan ridículas que los agentes piensan que es una broma.	
T.C.R. 00:11:23 → 00:11:29	
TO Powers: Kid, I'd love to believe you, but this just looks like more junk from your uncle's gift shop. I mean, <u>Leprecorn</u> ? I can't be the only one who thinks that's not funny. Trigger: I can confirm. Not funny. Dipper: No, no, no! It's real, I swear! You should "send it to the lab." Am I saying that right?	TT Powers: Oye, me gustaría creerte, pero esto tiene pinta de ser otra bobada de la tienda de tu tío. A ver, ¿un <u>Duendecornio</u> ? No puedo ser el único que opina que esto no tiene ninguna gracia. Trigger: Yo lo confirmo. No la tiene. Dipper: ¡No, no, es de verdad, lo juro! Deben "enviarlo al laboratorio". Es lo que se hace, ¿no?
Problema de traducción Paronimia.	

Comentario y método de traducción

Leprecorn es un término paronímico que suena similar a *leprechaun* creado mediante la fusión de dos nombres (*leprechaun* + *unicorn*). Se refiere a un duende con cuerpo de unicornio y un cuerno.

El traductor ha pasado de un juego de palabras a la simple fusión de dos sustantivos, perdiendo una vez más la característica principal de la paronimia que es de la similitud fónica original.

La técnica utilizada ha sido el calco tanto estructural como léxico, ya que mantiene la forma

Imagen 3. *Leprecorn*.



(fusión de nombre + nombre) y el

significado. Se pierde la similitud

fónica, pero encontrar

una solución en la que se mantenga

es muy difícil por el elemento visual,

ya que se ve esta página del libro

cuando hablan sobre él y no se puede

hacer una creación discursiva.

Gráfico 2. Estrategias aplicadas en los casos de paronimia.

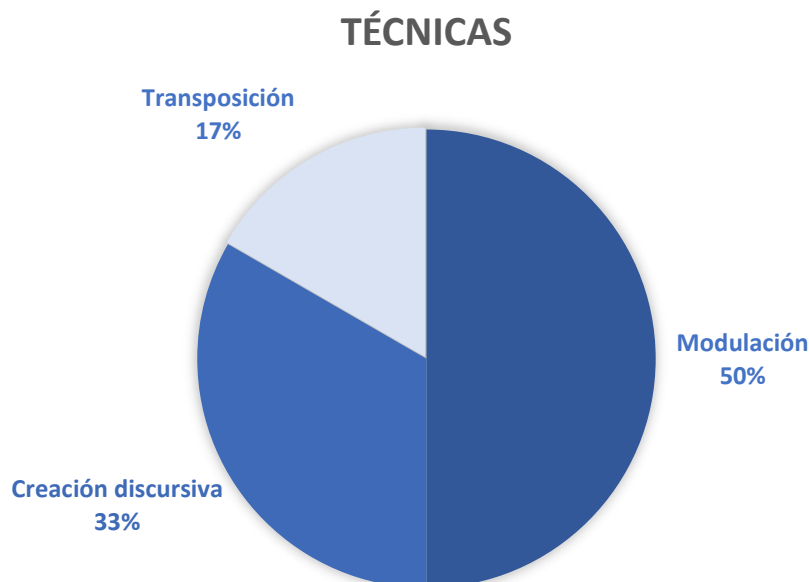


En este segundo gráfico se representan las estrategias aplicadas según Delabastita (1996: 134). Podemos observar que los juegos de palabras basados en paronimia tienden a desaparecer y a quedarse como palabras sin juego. Esto se debe a que, como ya se ha mencionado, la mayoría de los términos paronímicos han sido formados por fusión, técnica de creación que copia el traductor mediante un calco. Así, en la gran mayoría de los casos tenemos como resultado un término que

significa exactamente lo mismo que el original, pero no es un juego de palabras. Esto se da a causa de las ya mencionadas restricciones, sobre todo la visual. Obviamente, si lo que hay en pantalla es un duende con cuerpo de unicornio como en la ficha 14, no queda otra opción más que ajustarse a la imagen.

4.3. Polisemia

Gráfico 3. Técnicas de traducción aplicadas en los casos de polisemia.



En este apartado encontramos menos casos, ya que es más complicado hacer humor con las polisemias. Los que se han encontrado están divididos en tres técnicas y a continuación se expondrán ejemplos de cada una de ellas.

En primer lugar, encontramos un ejemplo de modulación en la ficha 13, en la que el traductor en lugar de referirse directamente a la savia que aparece en imagen menciona que es algo pegajoso. Esta técnica se repite también en las fichas nº. 1 y nº. 9.

Ejemplo 5. Ficha de análisis 13.

Ficha número 13	
Temporada 1 – Capítulo 18	
Contexto Mabel ha dejado a su cerdo (Bamboleos) con su tío Stan mientras iba a hacer la compra. Su tío lo deja fuera y un pterodáctilo se lo lleva, pero consigue salvarlo luchando contra él. En esta escena, Mabel le agradece lo que ha hecho por Bamboleos.	
T.C.R. 00:20:03 → 00:21:28	
TO Mabel: I can't believe you did all that for Waddles!	TT Mabel: ¡No puedo creer que hicieras todo eso por Bamboleos!

<p>Stan: Ah, well. I can't have my favorite niece not talking to me. (Leans on a tree with sap on it). And if I gotta leap onto a pterodactyl and punch him in the face, then that's what I gotta do.</p> <p>Mabel: That's kinda <u>sappy</u>.</p> <p>Stan: W-what? That's how I feel!</p> <p>Mabel: No, I mean... (Points Stan's hand).</p> <p>Stan: Oh, yeah. (Touches Mabel's face with the hand has sap on it). Gotcha! Ha ha ha ha.</p>	<p>Stan: Ah bueno, no puedo consentir que mi sobrina favorita no me hable (se apoya en un árbol con savia), y si tengo que saltar sobre un pterodáctilo y darle en la cara, pues voy y lo hago.</p> <p>Mabel: Eso es un poco <u>pegajoso</u>.</p> <p>Stan: Eh, es como lo siento.</p> <p>Mabel: No, hablo de... (apuntando a la mano de Stan).</p> <p>Stan: Ah, ya. (Toca la cara de Mabel con la mano manchada de savia). Entiendo. ¡Jajaja!</p>
<p>Problema de traducción</p> <p>Polisemia.</p>	
<p>Comentario y método de traducción</p> <p><i>Sappy</i> tiene dos significados distintos en este caso: sentimental y lleno de savia.</p> <p>El traductor ha optado por una pequeña modulación, ya que la traducción literal sería sentimental, pero aprovecha uno de sus sinónimos, “pegajoso”, que a la vez tiene también el significado de algo que se pega con facilidad.</p> <p>Ambos son juegos de palabras verticales, por lo que se pasa de un juego de palabras al mismo.</p>	

En segundo lugar, tenemos la única transposición que hay en toda la serie, tanto para paronimias como para polisemias.

Ejemplo 6. Ficha de análisis 7.

Ficha número 7	
Temporada 1 – Capítulo 6	
Contexto	
Dipper se ha empezado a relacionar con un grupo de minotauros.	
T.C.R. 00:13:36 → 00:13:50	
TO	TT

<p>Dipper: I just wanna say that these last few hours have been...I-I feel like there's really been some <u>growth</u>.</p> <p>Clark: I have a <u>growth</u>!</p> <p>Dipper: Clark, you are hilarious today!</p>	<p>Dipper: Chicos, solo quiero deciros que estas últimas horas han sido... creo que ha habido en mi un cierto <u>crecimiento</u>.</p> <p>Clark: ¡A mí me ha <u>crecido</u> esto!</p> <p>Dipper: ¡Clark, tío, hoy estas sembrado, de verdad!</p>
<p>Problema de traducción</p> <p>Polisemia.</p>	
<p>Comentario y método de traducción</p> <p><i>Growth</i> es una palabra polisémica que puede significar crecimiento o desarrollo (primera ocasión) o tumor (segunda). El autor crea un juego de palabras horizontal mediante polisemia. Se pasa de un juego de palabras a otro distinto, ya que no se mantiene la polisemia. El traductor usa la técnica de transposición al cambiar de categoría <i>growth</i> en su segunda aparición, pasándola de un nombre a un verbo. Por tanto, no hay polisemia en el TT.</p>	

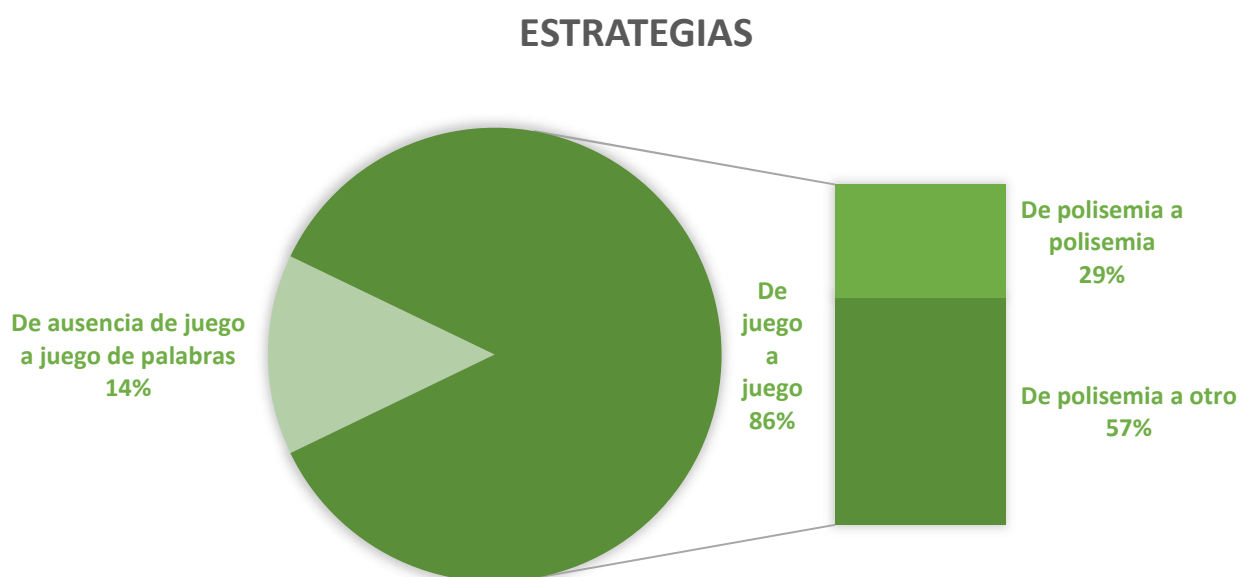
Por último, encontramos un ejemplo de creación discursiva. El traductor se apoya en la imagen y hace uso de una frase hecha que implica el usar las manos para tocar algo.

Ejemplo 7. Ficha de análisis 17.

Ficha número 17	
Temporada 2 – Capítulo 6	
<p>Contexto</p> <p>Stan ha robado un reloj a una bruja y esta le ha lanzado una maldición para quitarle las manos. Dipper y Mabel lo acompañan a la cueva donde vive la bruja para que se las devuelva, y al llegar se encuentran con cientos de manos que les atacan.</p>	
T.C.R. 00:05:17 → 00:05:50	
<p>TO</p> <p><i>Hands attack them.</i></p> <p>Stan: Hands! Lots of hands!</p> <p>Dipper: (Punches several hands before one grabs his face).</p>	<p>TT</p> <p><i>Las manos les atacan.</i></p> <p>Stan: ¡Manos! ¡Miles de manos!</p> <p>Dipper: (Pega puñetazos a varias y una le agarra la cara).</p>

<p>Mabel: (Plays Rock Paper Scissors with two of the hands. They win and chase her).</p> <p>Hand Witch: Look at this... <u>touching</u> scene! Up top! (High fives a hand). You guys... you guys get me.</p> <p>Stan: Alright, you horrible wench. You got me. Stealing is wrong, et cetera. (Shakes watch off) Take it. Now can I have my hands back? I have a certain gesture I'd like to share with you.</p>	<p>Mabel: (Juega a piedra papel o tijera con dos de las manos. Le ganan y la persiguen).</p> <p>Bruja de las manos: ¡<u>Qué suerte que me ha tocado</u>! ¡Esos cinco! (Una mano le choca). Vosotras sí me entendéis.</p> <p>Stan: Vale mala pécora, me has pillado. Robar está mal y eso, (se quita el reloj) tómalo. Y ahora, ¿me devuelves mis manos? Me gustaría compartir cierto gesto contigo.</p>
<p>Problema de traducción</p> <p>Polisemia.</p>	
<p>Comentario y método de traducción</p> <p><i>Touching</i> puede ser o el participio presente del verbo tocar o el adjetivo conmovedor, y en eso se basa este juego de palabras polisémico y vertical.</p> <p>Se pasa de un juego de palabras a otro distinto, perdiendo la polisemia.</p> <p>El traductor vuelve a verse obligado a hacer uso de una creación discursiva. En este caso añade una frase hecha que contiene la palabra “tocado”, para que esté en relación con las manos. No hay polisemia porque el significado de tocar es el mismo en la frase hecha que aislado.</p>	

Gráfico 4. Estrategias aplicadas en los casos de polisemia.



Una vez más, En este segundo gráfico se representan las estrategias aplicadas según Delabastita (1996: 134). Podemos ver que en ningún caso se ha perdido el juego de palabras y lo mejor de todo, que en un caso hasta se ha creado. Esto se da en la ficha nº. 21.

Ejemplo 8. Ficha de análisis 21.

Ficha número 21	
Temporada 2 – Capítulo 11	
Contexto Mabel ha encontrado una habitación llena de fuegos artificiales y los está tirando junto con su hermano y su tío en el tejado de la Cabaña del Misterio.	
T.C.R. 00:02:21 → 00:02:27	
TO Blubs: Hold on a minute. Do you have a permit for those? Dipper: Uh... Stan: Uh, do you have a permit for being totally <u>lame</u> ?	TT Blubs: Un momento, ¿tenéis permiso para eso? Dipper: Eeh... Stan: ¿Y tú tienes permiso para ser tan <u>petardo</u> ?
Problema de traducción Polisemia.	
Comentario y método de traducción Este caso es algo más especial, ya que el traductor aprovecha una polisemia en español para crear un juego de palabras donde no lo había. Hace uso de la modulación para cambiar un insulto por otro que encaja perfectamente con la situación, ya que están tirando petardos en el tejado de casa.	

Con estas reflexiones, finalizamos la parte analítica del trabajo para dar paso a las conclusiones.

5. Conclusiones

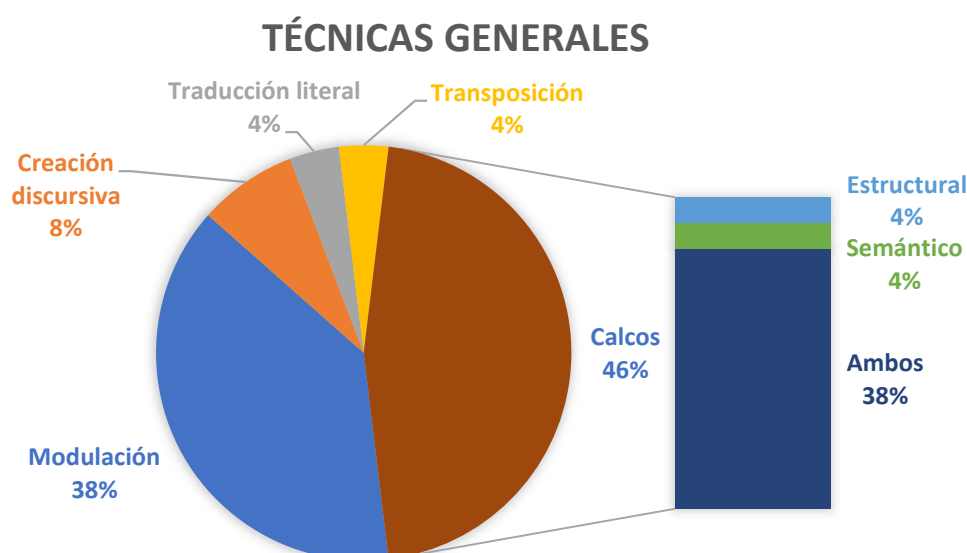
A continuación, tras haber analizado los ejemplos, se expondrán las conclusiones a las que se han llegado con este trabajo.

En primer lugar, sería conveniente remontarse al inicio y hablar de las obras de referencia que se han usado para redactar el estado de la cuestión. A pesar de haber leído mucho sobre el tema y el campo, no se han referenciado demasiados estudios en el estado de la cuestión debido en parte a la gran calidad de las obras que sí se han incluido finalmente, ya que en ellas se mencionaba todo lo necesario para redactar la parte teórica de este trabajo. Se han expuesto cuestiones básicas

como las definiciones de TAV y doblaje o algo de historia para tener unas nociones básicas, pero también se han tratado otros temas más específicos y necesarios para el análisis como las restricciones del doblaje, los juegos de palabras y que técnicas y estrategias pueden usarse para traducirlos.

Para el análisis se han visionado 40 capítulos de 22 minutos de duración media, y en él hemos podido comprobar que no todas las técnicas y estrategias descritas en el estado de la cuestión han sido utilizadas por el traductor. En el caso de la paronimia, de los 24 casos presentes, 17 se han resuelto mediante la técnica de calco y 8 mediante una modulación. Si hablamos de la polisemia, de los 6 casos presentes, 2 se han resuelto mediante una modulación, otros 2 mediante una creación discursiva y finalmente ha habido 1 caso de transposición y 1 caso de traducción literal. A continuación, se expone un gráfico en el que se reflejan las veces que el traductor ha optado por una u otra técnica teniendo en cuenta tanto los ejemplos de paronimia como los de polisemia con el fin de llegar a una conclusión sobre la tendencia general:

Gráfico 5. Técnicas de traducción teniendo en cuenta tanto los casos de paronimia como de polisemia.



Como se aprecia en el gráfico, la técnica más usada ha sido el calco con un 46%. Esto se debe en gran parte a las restricciones que hay a nivel visual. Si hay que traducir el nombre de una criatura que es una mezcla de otras dos ya existentes, como pasa en la mayor parte de los casos de paronimia, no existe la posibilidad de poder hacer una modulación o creación discursiva, ya que hay que ceñirse al elemento visual. En segundo lugar, encontramos la modulación con un 38%, que en la mayor parte de los casos ayuda a mantener el juego existente o a hacer uno similar. Para finalizar, encontramos la creación discursiva con un 8% y la traducción literal y la transposición con un 4%, muy escasas.

En el caso de las estrategias nombradas por Delabastita (1996), 6 de las paronimias pasan de juego de palabras a juego de palabras, 17 pasan a ser palabras sin juego y tan solo una se mantiene intacta sin necesidad de ser traducida. En cuanto a las polisemias, 6 pasan de juego de palabras a juego de palabras y se da un caso de creación de juego mediante polisemia donde había ausencia. A continuación, el gráfico con las tendencias generales teniendo en cuenta tanto las paronimias como las polisemias:

Gráfico 6. Estrategias de traducción teniendo en cuenta tanto los casos de paronimia como de polisemia.



En primer lugar, podemos observar que en el 55% del total de los ejemplos analizados se pasa de juego de palabras a palabras sin juego. Más de la mitad de estos casos se derivan de los calcos anteriormente mencionados, que impiden conservar la paronimia y tampoco derivan en ningún otro juego de palabras. En segundo lugar, en el 39% de los casos se pasa de juego de palabras a juego de palabras y se da más la repetición del juego que el cambio a otro. Por último, tenemos un 3% de los casos en el que se repite exactamente el mismo juego y otro 3% en el que se crea un juego sin haberlo en el original. Estos casos son increíblemente raros de encontrar, como bien se refleja en los porcentajes.

Como es de esperar, un estudio con 31 ejemplos en total y de una sola serie no puede llegar a ser ni de lejos representativo de este género, pero sí ayuda a hacerse una idea de cómo este traductor en concreto hace frente a la traducción de los juegos de palabras creados mediante la polisemia y la paronimia, ya que los ejemplos que figuran en el trabajo son todos los existentes en las más de quince horas de contenido que conforman las dos temporadas de la serie.

Para finalizar, se debe apuntar que todos los objetivos expuestos al comienzo se han cumplido. Mediante la realización de este trabajo se han demostrado las habilidades para manejar fuentes de

información (parte teórica) y la competencia analítica (parte práctica), plasmando así los conocimientos adquiridos a lo largo de la realización del grado. También se ha conseguido exponer un fundamento teórico que aplicar al análisis y personalmente se ha descubierto más sobre el mundo de la TAV. Se ha de recalcar que este trabajo no ha hecho sino reafirmar aún más la idea de lo complicada pero interesante que puede llegar a ser la traducción, sobre todo la audiovisual, que nos presenta retos y nos hace recurrir a nuestra imaginación constantemente.

6. Futuras líneas de investigación

Existen otros muchos aspectos que se podrían haber estudiado, pero debido a los límites de tiempo y extensión característicos de un Trabajo de Fin de Grado no ha sido posible. Por tanto, para finalizar, se exponen varios temas que se podrían tratar si en un futuro se quisiese ampliar este estudio:

- Debido a las ya mencionadas limitaciones, se decidió tratar tan solo los casos de juegos de palabras formados mediante paronimias o polisemias, pero esto se podría ampliar e incluso incluir el análisis de otros aspectos como los elementos culturales típicamente norteamericanos presentes en la serie.
- De esta misma manera, también se podría tratar exclusivamente la traducción de los nombres propios de los personajes secundarios, ya que la gran mayoría de ellos tienen dobles sentidos que reflejan rasgos característicos de sus personalidades y se han traducido.
- Pasando a otro ámbito y ampliando el rango de estudio a la subtitulación, sería posible realizar una comparativa entre la traducción del doblaje y la de los subtítulos, ya que no ha sido realizada por el mismo traductor.
- En esta misma línea, se puede realizar otra comparativa entre la traducción al castellano para España y la traducción al español latino para Latinoamérica.

En conclusión, este trabajo es totalmente ampliable y estas propuestas son muestra de todas las posibilidades que se podrían plantear para ayudar a enriquecer este campo de estudio.

7. Bibliografía

- AGOST CANÓS, Rosa. (1999) *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- AGOST CANÓS, Rosa; Frederic Chaume & Amparo Hurtado. (1999) "La traducción audiovisual". En: Hurtado Albir, Amparo (eds.) 1999. *Enseñar a traducir*. Madrid: Edelsa, pp. 182-195.
- ATTARDO, Salvatore. (1994) *Linguistic theories of humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- BARTRINA MARTÍ, Francesca. (2001) "La investigación en traducción audiovisual interdisciplinaria y especificidad". En: Sanderson Pastor & John Douglas (coord.) 2001. *¿Doble o nada!: actas de las I y II Jornadas de doblaje y subtitulación de la Universidad de Alicante*. Alicante: Universitat d'Alacant, pp. 27-38.
- BOTELLA TEJERA, Carla. (2017) "La traducción del humor intertextual audiovisual. *Que la fuerza os acompañe*". En: Martínez Sierra, Juan José & Patrick Zabalbeascoa Terran (eds.) 2017. *The translation of humour / La traducción del humor. MonTI 9*. Alicante: Universitat d'Alacant, pp. 77-100. Versión electrónica: <<http://dx.doi.org/10.6035/MonTI.2017.9.3>>
- CHAUME VARELA, Frederic. (2004) *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- CHÁVES GARCÍA, María José. (1999) *La traducción cinematográfica: el doblaje*. Huelva: Universidad de Huelva, Servicio de Publicaciones.
- DELABASTITA, Dirk. (1996) *Wordplay and translation: Special issue of 'the Translator'*. Manchester: St. Jerome.
- HURTADO ALBIR, Amparo. (2001) *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- LUYKEN, Georg-Michael & Thomas Herbst. (1991) *Overcoming language barriers in television: Dubbing and subtitling for the European audience*. Manchester: European Institute for the Media.
- MARTÍ FERRIOL, José Luis. (2010) *Cine Independiente Y Traducción*. Valencia: Tirant Lo Blanch.
- MARTÍNEZ SIERRA, Juan José & Patrick Zabalbeascoa Terran. (2017) "El humor como síntoma de la innovación en la investigación traductológica." En: Martínez Sierra, Juan José & Patrick Zabalbeascoa Terran (eds.) 2017. *The Translation of Humour / La traducción del humor. MonTI 9*. Alicante: Universitat d'Alacant, pp. 29-48. Versión electrónica: <<http://dx.doi.org/10.6035/MonTI.2017.9.1>>

- MARTÍNEZ TEJERINA, Anjana. (2008) “La traducción de la paronimia en las versiones doblada (1965) y subtitulada (2003) de *Sopa de ganso* (*Duck Soup*, 1933)”. En Sanderson, John Douglas (ed.) 2008. *Películas antiguas, subtítulos nuevos: Análisis diacrónico de la traducción audiovisual*. Alicante: Universitat d’Alacant, pp. 81-93
- MARTÍNEZ TEJERINA, Anjana. (2012) “La interacción de los códigos en doblaje: juegos de palabras y restricciones visuales”. En Agost Canós, Rosa; Pilar Orero & Elena di Giovanni (eds.) 2012. *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation. MonTI 4*. Alicante: Universitat d’Alacant, pp. 155-180.
- MARTÍNEZ TEJERINA, Anjana. (2016) *El doblaje de los juegos de palabras*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña.
- MORTARA GARAVELLI, Bice. (1988) *Manual de retórica*. Madrid: Cátedra.
- ORREGO-CARMONA, David. (2013) “Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital.” *Mutatis Mutandis, revista latinoamericana de traducción* 6:2, pp. 297-320.
- RICA PEROMINGO, Juan Pedro. (2016) *Aspectos lingüísticos y técnicos de la traducción audiovisual (TAV)*. Berna: Peter Lang.
- ZABALBEASCOA TERRAN, Patrick. (1996) “La traducción de la comedia televisiva: implicaciones teóricas”. En Bravo Gonzalo, José María & Purificación Fernández Nistal (eds.) 1996. *A Spectrum of Translation Studies*. Valladolid: Universidad de Valladolid, pp. 173-201.

8. Anexos

7.1 Fichas de análisis

Ficha de análisis 1.

Ficha número 1	
Temporada 1 – Capítulo 2	
Contexto Stan pretendía llevar a sus sobrinos de pesca, pero ellos han preferido irse con Soos (el ayudante de la tienda de su tío) a vivir aventuras. Stan se enfada con ellos y decide buscarse unos nuevos compañeros de pesca y ganarse su simpatía contando chistes.	
T.C.R. 00:09:15 → 00:09:40	
TO Reginald: Now that we're alone, Rosanna, there's a burning question which my heart longs to ask of you. Rosanna: Oh, Reginald! Stan: Hey! (Pulls his boat up to theirs) Wanna hear a joke? Here goes. My ex-wife still <u>misses</u> me...but her aim is gettin' better! (Pause). Her aim is gettin' better! (Pause). Y'see, it's-it's funny because marriage is terrible. Reginald and Rosanna: (Row their boat away).	TT Reginald: Ahora que estamos solos Rosana, quiero hacerte una pregunta que guardo en el corazón desde hace tiempo. Rosana: ¡Oh, Reginald! Stan: ¡Eh! (Pone la barca al lado) ¿Os cuento un chiste? Os lo cuento. Dice un tío, “Mi mujer me <u>extraña</u> . ¡Me <u>extraña</u> que siga hablándome!”. (Pausa). ¡Me <u>extraña</u> que siga hablándome! (Pausa). ¿Lo veis? Tiene gracia porque el matrimonio es horrible. Reginald y Rosana: (Se alejan en su barca).
Problema de traducción Polisemia.	
Comentario y método de traducción En este caso el original juega con la polisemia de la palabra <i>miss</i> (echar de menos y fallar, en este caso en un supuesto disparo). Se trata de un juego de palabras vertical porque es una única palabra la que reúne los dos significados. Se pasa de juego de palabras a juego de palabras, además del mismo tipo (polisemia). El traductor ha optado por realizar una modulación: ha conseguido mantener uno de los significados de <i>miss</i> con la palabra “extrañar”, el de echar de menos. Luego ha aprovechado que extrañar es una palabra polisémica y ha modulado el resto del chiste dándole el significado	

de ver u oír con admiración o extrañeza algo. Al repetir el término dos veces, se convierte en un juego de palabras horizontal y en cada ocasión tiene un significado.

Ficha de análisis 2.

Ficha número 2	
Temporada 1 – Capítulo 2	
Contexto En este caso encontramos el problema en una escena post-créditos sin mucho contexto. Mabel hace de ventrílocuo con un pelícano que ha aparecido en el capítulo y cuenta un chiste.	
T.C.R. 00:21:16 → 00:21:39	
TO Mabel: (Playing ventriloquist with the pelican) Who wants to hear a joke? Dipper: (offscreen) Not me. Mabel: (As pelican) Heh, heh! Yeah, ya do! Here it goes: why did the pelican get kicked out of the restaurant? Dipper: (offscreen) I don't care! Mabel: (As pelican) 'Cuz he had a very big <u>bill</u> ! La la la la! Yuk yuk yuk! Blah blah bloo! Yay! Hurray!	TT Mabel: (Haciendo de ventrílocuo con el pelícano) ¿Quién quiere oír un chiste? Dipper: (Fuera de pantalla) Yo no. Mabel: (Con el pelícano) Pues sí, sí que quieres, te lo cuento. ¿Por qué tuvo que ir a teñirse el pelícano a la peluquería? Dipper: (Fuera de pantalla) ¡Me da igual! Mabel: (Con el pelícano) ¡Porque vio que tenía <u>un peli cano</u> ! ¡La, la, la, la! ¡Chu, chu, chu, chu! ¡Bla, bla, bla, blu! ¡Bien! ¡Yupi!
Problema de traducción Polisemia.	
Comentario y método de traducción El original hace un juego de palabras vertical con el término <i>bill</i> , que es en este caso la cuenta del restaurante y la bolsa que tiene el pelícano en su pico. Se pasa de juego de palabras a juego de palabras (de polisemia a paronimia). El traductor se ve obligado a usar una creación discursiva porque no hay ninguna parte del cuerpo del pelícano que sea polisémica, por lo que crea una paronimia mediante la similitud sonora de “pelícano” y “pelo cano”.	

Ficha número 3	
Temporada 1 – Capítulo 3	
Contexto El capítulo acaba de comenzar y Dipper y Mabel se encuentran viendo la televisión. Están atentos una serie en la que hay unos crímenes que deben ser resueltos por un pato. La serie se vuelve a mencionar a lo largo del capítulo, pero no vuelve a haber referencias visuales.	
T.C.R. 00:00:11 → 00:00:20	
TO <u>Duck-tective</u>: (Starts quacking, the subtitles read): Accident, constable? Or is it...Murder?! Constable: What?! TV announcer: <u>Duck-tective</u> will return after these messages.	TT <u>Patotective</u>: (Empieza a graznar, en los subtítulos se lee): Accident, constable? Or is it... Murder?! Alguacil: ¿Eh?! Presentador de TV: <u>Patotective</u> volverá después de la publicidad.
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción El término original, <i>ducktective</i> , es una paronimia formada mediante una fusión nominal (<i>duck</i> + <i>detective</i>) que consigue sonar como <i>detective</i> . En este caso, el traductor ha pasado de un juego de palabras (paronimia) a un término paralelo no paronímico (palabras sin juego), porque ha perdido la similitud sonora. Sin embargo, no produce extrañeza porque sigue siendo un nombre propio creado para referirse a un personaje y sigue encajando, aunque no sea paronímico. La técnica utilizada para ello ha sido el calco tanto léxico como estructural, ya que reproduce la misma forma mediante fusión nominal (pato+detective), conserva el significado y forma una palabra que suena parecida a detective.	

Ficha número 4	
Temporada 1 – Capítulo 3	
Contexto Los gemelos están intentando descubrir quién ha robado la cabeza de la figura de cera de su tío. Sospechan que el ladrón puede estar en uno de los peores bares del pueblo y se dirigen a él para cazar al culpable.	
T.C.R. 00:10:10 → 00:10:15	
TO Dipper: Alright, let's just try to blend in, ok? Mabel: You got it, <u>Dippingsauce</u> (climbs onto a chair and talks to a man). Hey there, fellow restaurant patron! (Pats his arm). Bap!	TT Dipper: Muy bien, vamos a intentar pasar inadvertidos, ¿vale? Mabel: De acuerdo, Dippermercado. (Trepa a una silla y habla a un cliente). ¡Hola cliente habitual de este garito! (Le da en el brazo). ¡Pim!
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción El término original, <i>Dippingsauce</i> , es una paronimia inventada por Mabel para referirse a su hermano Dipper. Esta palabra está formada mediante una fusión léxica entre un adjetivo (<i>dipping</i>) que suena como Dipper y un nombre (<i>sauce</i>). Suena como <i>dipping sauce</i> , que es una salsa en la que mojar alimentos. El traductor ha optado por pasar un juego de palabras (paronimia) a otro juego de palabras (paronimia). La técnica de la que ha hecho uso es el calco estructural y esta vez ha optado por la unión de un prefijo inventado que suena como “hiper” (Diper) en lugar de un adjetivo y un nombre (mercado). No ha hecho uso del calco semántico ya que el significado es distinto, por lo que también podemos decir que se trata de una creación discursiva.	

Ficha número 5	
Temporada 1 – Capítulo 6	
Contexto Dipper ha sido humillado en una cafetería al intentar demostrar su virilidad. Huye al bosque y allí se encuentra con alguien que le puede ayudar a ser un hombre, una criatura llena de testosterona que es mitad humano mitad toro.	
T.C.R. 00:07:47 → 00:07:57	
TO Dipper: I can't believe it, part animal, part human. Are you some kind of Minotaur? Chutzpar: I'm a <u>manotaur</u> ! Half man! Half...uh...half taur!	TT Dipper: Es increíble, parte animal parte humana. ¿Eres una especie de minotauro? Chutzpar: ¡Soy un hombretaur! ¡Medio hombre, medio... ehm... medio tauro!
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción <p><i>Manotaur</i> es una paronimia creada para asemejarse a <i>Minotaur</i>. Funciona gracias a la similitud del prefijo ya existente “mino” y del inventado “mano”. <i>Minotaur</i> proviene de <i>Minotauros</i> y significa “toro de Minos”. Es una criatura mitológica con cuerpo de hombre y cabeza de toro. En la serie se representa de una forma muy similar e intenta recalcar la hombría que posee el personaje.</p> <p>El traductor ha pasado de un juego de palabras a otro término paralelo no paronímico, ya que ha perdido la característica principal de la paronimia que es de la similitud fónica original. Se da la misma situación que en el ejemplo número 1.</p> <p>La técnica utilizada ha sido el calco tanto estructural como léxico, ya que mantiene la forma (sustitución de mino por otro nombre) y el significado.</p>	

Imagen 1. Manotauur.



Ficha número 6	
Temporada 1 – Capítulo 6	
Contexto Dipper acaba de ser humillado intentando demostrar su hombría y ahora cree que todo lo que escucha está relacionado con eso. Andando triste por la calle, se choca con una señora y tienen la siguiente conversación.	
T.C.R. 00:06:11 → 00:06:25	
TO Unnamed scout lady: Oh, I'm sorry. I was looking for the <u>mailman</u> . Dipper: Oh what? Are you saying I'm not a " <u>male man</u> "? Is that what you're trying to say? I'm not male? I'm not a man? Is that-is that what you're getting at? Unnamed scout lady: Are you crying?	TT Señora scout: Perdona, estaba buscando al <u>hombre de correos</u> . Dipper: Oye, ¿qué? ¿Estás diciendo que yo no soy un <u>hombre</u> ? ¿Es lo que dices? ¿Que no soy un hombre? ¿Qué no soy un hombre, insinúas? ¿Es a donde intentas llegar? Señora scout: ¿Estás llorando?
Problema de traducción Paronimia	
Comentario y método de traducción El original es un juego de palabras paronímico horizontal, ya que se menciona primero <i>mail man</i> y luego <i>male man</i> . La paronimia se produce gracias a la similitud sonora que hay entre <i>mail</i> y <i>male</i> . Se pasa de un juego de palabras a palabras sin juego. El traductor ha hecho una modulación y se ha quedado con “hombre de correos” pero no ha conseguido realizar un juego de palabras.	

Ficha número 7	
Temporada 1 – Capítulo 6	
Contexto Dipper se ha empezado a relacionar con un grupo de minotauros	
T.C.R. 00:13:36 → 00:13:50	
TO	TT

<p>Dipper: I just wanna say that these last few hours have been...I-I feel like there's really been some <u>growth</u>.</p> <p>Clark: I have a <u>growth</u>!</p> <p>Dipper: Clark, you are hilarious today!</p>	<p>Dipper: Chicos, solo quiero deciros que estas últimas horas han sido... creo que ha habido en mi un cierto <u>crecimiento</u>.</p> <p>Clark: ¡A mí me ha <u>crecido</u> esto!</p> <p>Dipper: ¡Clark, tío, hoy estas sembrado, de verdad!</p>
<p>Problema de traducción</p> <p>Polisemia.</p>	
<p>Comentario y método de traducción</p> <p><i>Growth</i> es una palabra polisémica que puede significar crecimiento o desarrollo (primera ocasión) o tumor (segunda). El autor crea un juego de palabras horizontal mediante polisemia. Se pasa de un juego de palabras a otro distinto, ya que no se mantiene la polisemia. El traductor usa la técnica de transposición al cambiar de categoría <i>growth</i> en su segunda aparición, pasándola de un nombre a un verbo. Por tanto, no hay polisemia en el TT.</p>	

Ficha de análisis 8.

Ficha número 8	
Temporada 1 – Capítulo 6	
<p>Contexto</p> <p>El grupo de minotauros con el que ha empezado a juntarse Dipper tiene varios miembros y se están presentando.</p>	
T.C.R. 00:14:20 → 00:00:00	
<p>TO</p> <p>Chutzpar: Behold our leader, <u>Leaderaur</u>!</p> <p>Old Manotaur: Rum, te tum, tum (<i>humming</i>.)</p> <p>Dipper: Is he the oldest, or the wisest, or...?</p>	<p>TT</p> <p>Chutzpar: Nuestro gran líder, ¡<u>Líderar</u>!</p> <p>Hombretaur viejo: Bam, bidam bam, bidam bam (cantando).</p> <p>Dipper: ¿Es el más anciano o el más sabio, o...?</p>
<p>Problema de traducción</p> <p>Paronimia.</p>	
Comentario y método de traducción	

En la versión original se da la paronimia debido a la similitud fónica entre las palabras *minotaur* y *leader*. El sustantivo que hay que analizar se ha formado mediante la fusión léxica de los otros dos, por lo que aúna ambos significados.

El traductor pasa de un juego de palabras a otro juego de palabras, manteniéndose dentro del campo de la paronimia.

Su solución ha sido ofrecer un verbo (liderar) modificado para que sea un sustantivo (Líderar) apropiado para designar a un líder y que suene parecido a la versión original mediante una modulación.

Ficha de análisis 9.

Ficha número 9	
Temporada 1 – Capítulo 8	
Contexto Dipper y Mabel han descubierto un pasadizo secreto que les permitirá conocer quién fue el verdadero fundador de Gravity Falls, pero al igual que los pasadizos de las pirámides, contiene trampas.	
T.C.R. 00:11:05 → 00:11:36	
TO Mabel: Now we're getting into real conspiracy mode. I feel serious. Mmm. Dipper: Okay, look out for <u>booby</u> traps. Mabel: (Laughs). <u>Booby</u> traps. (Steps on a tile that triggers a bunch of darts to fly out of the wall towards her and Dipper). Dipper: Tranquilizer darts! Mabel: Aah!	TT Mabel: Ahora sí que estamos en verdadero modo conspiración. ¡Siento que soy muy seria! Mmm. Dipper: Muy bien, ojo por si hay trampas <u>bomba</u> . Mabel (Ríe). Trampas <u>bobas</u> . (Pisa una baldosa que activa una ráfaga de dardos hacia ella y Dipper). Dipper: ¡Dardos tranquilizantes! Mabel: ¡Aah!
Problema de traducción Polisemia.	
Comentario y método de traducción	

Booby es una palabra polisémica que puede significar trampa para bobos cuando va acompañada de *traps* (primera ocasión) o bobas (segunda). El autor crea un juego de palabras horizontal mediante polisemia.

Se pasa de un juego de palabras a otro diferente, ya que no se mantiene la polisemia.

El traductor hace una traducción literal en el primer caso y modula en el segundo, creando otro juego de palabras horizontal, en este caso basado en la similitud fonética entre bombas y bobas (paronimia).

Ficha de análisis 10.

Ficha número 10	
Temporada 1 – Capítulo 12	
Contexto Soos, Dipper y Mabel se están escondiendo del monstruo de Veranoween en una tienda de decoración cuando Soos pasa por al lado de una calavera que cuenta chistes. Se siente tan tentado por pulsarla que le da igual que un monstruo los oiga y vaya a por ellos, está decidido a hacerlo.	
T.C.R. 00:16:55 → 00:17:23	
TO Soos: Sorry dude, today's been way too stressful. I need some levity. (Presses the skull, nothing happens). Mabel: Oh, thank goodness. It was out of batteries. (Turns around). Soos, no! Soos: (Struggling to open a package of Batteries. He puts them in and presses the head). Skull: No matter the score, I'm always <u>a-head</u> ! Nyaha nyaha. Soos: (Laughs). (Slaps his leg). This cackling head's the voice of a generation!	TT Soos: Lo siento, ha sido un día muy estresante, necesito reírme. (Pulsa la calavera, pero no suena nada). Mabel: Uf, menos mal, estaba sin pilas. (Se da la vuelta). ¡Soos, no! Soos: (Intentando abrir un paquete de pilas. Las pone y pulsa la calavera). Ya está. Calavera: ¡Sea la fiesta que sea, yo siempre <u>voy de cráneo</u> ! Yiiiijajajaja. Soos: (Ríe). (Se da una palmada en la pierna). ¡Este cráneo risueño es la voz de una generación!
Problema de traducción Paronimia.	

Comentario y método de traducción

En el original se crea una paronimia gracias a la similitud de sonido entre el adverbio *ahead* y el sustantivo con artículo indeterminado *a head*. El humor se crea en base a la imagen, ya que quien pronuncia esa frase es una calavera.

Imagen 2. Soos tocando una calavera.

El traductor opta por pasar de un juego de palabras formado mediante la paronimia a otro formado mediante una frase hecha (ir de cabeza) con una pequeña variación.

Por tanto, la técnica utilizada es una modulación.



Ficha de análisis 11.

Ficha número 11	
Temporada 1 – Capítulo 15	
Contexto Mabel es una chica muy enamoradiza y ya ha tenido varios amores de verano a lo largo de la serie. En este capítulo, van a la piscina y se fija en un apuesto chico que nunca sale del agua. Se atreve a entablar conversación con él, se llevan muy bien y le confiesa que es un sireno.	
T.C.R. 00:08:17 → 00:08:21	
TO Mabel: So, what's your name? <u>Mermando</u>: There are some who call me... (plays chord on guitar). <u>Mermando</u> ! This is because <u>Mermando</u> is my name.	TT Mabel: ¿Y cómo te llamas? <u>Sirenardo</u>: Hay quienes me llaman... (saca una guitarra y toca un acorde). ¡ <u>Sirenardo</u> ! Y me llaman así porque me llamo así.
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción Mermando es un nombre propio paronímico creado mediante la fusión del sustantivo <i>merman</i> y el nombre propio Fernando. El nombre propio es de origen hispano porque es un tritón mexicano.	

Una vez más, el traductor pasa de un juego de palabras que se caracteriza por la fusión y la similitud fónica (paronimia) a un recurso basado simplemente en la fusión de dos palabras que no resulta en juego.

La técnica usada es el calco estructural y semántico. Sigue habiendo una fusión entre el sustantivo *sirena* y un nombre propio, aunque en este caso el nombre es Ricardo, Eduardo o cualquier otro que acabe en -ardo.

Ficha de análisis 12.

Ficha número 12	
Temporada 1 – Capítulo 18	
Contexto El tío abuelo Stan tiene una tienda de rarezas llamada “La cabaña del misterio”, y en ocasiones realiza exhibiciones de objetos extraños o paranormales. En esta misma escena está presentando objetos extraños a unos turistas.	
T.C.R. 00:05:14 → 00:05:35	
TO Stan: And here, ladies and gentlemen, is our final exhibit, the most hideous creatures known to man! (He unveils a mirror; the tourists stare and laugh once they get the joke). Tourist: It's us! (More laughing). Stan: Right, right? We (laughs) we have fun here. But seriously, folks. This is something. I present to you, a unicorn made OUT of corn, the <u>Corn-i-corn</u> ! I don't know, I'm tired.	TT Stan: Y ahora nuestra última exposición, ¡las criaturas más horribles que hayan visto! (Destapa un espejo. Los turistas se miran y ríen cuando pillan el chiste). Turistas: ¡Somos nosotros! (Risas). Stan: Pero en serio amigos, esto es muy especial. Quiero presentarles a un unicornio hecho de maíz. ¡ <u>El maizicornio</u> ! No sé, estoy cansado.
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción <i>Corn-i-corn</i> es un término creado una vez más mediante la fusión de los sustantivos <i>unicorn</i> y <i>corn</i> . Es una palabra inventada para referirse a un unicornio hecho de maíz. Es curioso que en la propia serie admitan la poca originalidad que tienen a la hora de crear este tipo de palabras cuando Stan menciona que está cansado, por lo que no puede pensar en un término mejor.	

El traductor pasa de un juego de palabras a un término paralelo no paronímico, ya que pierde parte de la sonoridad que caracteriza a la paronimia.

Ha usado la técnica del calco semántico, pero no estructural (forma una palabra completa y no separada por guiones). Esto le ha impedido mantener la repetición que tenía el original del lexema *corn*. Teniendo en cuenta el elemento visual, esto es algo imposible de conseguir porque no podemos usar una creación discursiva.

Ficha de análisis 13.

Ficha número 13	
Temporada 1 – Capítulo 18	
Contexto Mabel ha dejado a su cerdo (Bamboleos) con su tío Stan mientras iba a hacer la compra. Su tío lo deja fuera y un pterodáctilo se lo lleva, pero consigue salvarlo luchando contra él. En esta escena, Mabel le agradece lo que ha hecho por Bamboleos.	
T.C.R. 00:20:03 → 00:21:28	
TO Mabel: I can't believe you did all that for Waddles! Stan: Ah, well. I can't have my favorite niece not talking to me. (Leans on a tree with sap on it). And if I gotta leap onto a pterodactyl and punch him in the face, then that's what I gotta do. Mabel: That's kinda <u>sappy</u> . Stan: W-what? That's how I feel! Mabel: No, I mean... (Points Stan's hand). Stan: Oh, yeah. (Touches Mabel's face with the hand has sap on it). Gotcha! Ha ha ha ha.	TT Mabel: ¡No puedo creer que hicieras todo eso por Bamboleos! Stan: Ah bueno, no puedo consentir que mi sobrina favorita no me hable (se apoya en un árbol con savia), y si tengo que saltar sobre un pterodáctilo y darle en la cara, pues voy y lo hago. Mabel: Eso es un poco <u>pegajoso</u> . Stan: Eh, es como lo siento. Mabel: No, hablo de... (apuntando a la mano de Stan). Stan: Ah, ya. (Toca la cara de Mabel con la mano manchada de savia). Entiendo. ¡Jajaja!
Problema de traducción Polisemia.	

Comentario y método de traducción

Sappy tiene dos significados distintos en este caso: sentimental y lleno de savia.

El traductor ha optado por una pequeña modulación, ya que la traducción literal sería sentimental, pero aprovecha uno de sus sinónimos, “pegajoso”, que a la vez tiene también el significado de algo que se pega con facilidad.

Ambos son juegos de palabras verticales, por lo que se pasa de un juego de palabras al mismo.

Ficha de análisis 14.

Ficha número 14**Temporada 2 – Capítulo 1****Contexto**

El gobierno estadounidense se ha dado cuenta de que en Gravity Falls ocurren cosas extrañas y ha mandado a dos agentes para descubrir qué es lo que sucede. Dipper se pone en contacto con ellos y les muestra un libro misterioso que encontró en el bosque en el que figuran apuntes sobre las extrañas criaturas que lo habitan. Algunas son tan ridículas que los agentes piensan que es una broma.

T.C.R. 00:11:23 → 00:11:29

TO

Powers: Kid, I'd love to believe you, but this just looks like more junk from your uncle's gift shop. I mean, Leprecorn? I can't be the only one who thinks that's not funny.

Trigger: I can confirm. Not funny.

Dipper: No, no, no! It's real, I swear! You should "send it to the lab." Am I saying that right?

TT

Powers: Oye, me gustaría creerte, pero esto tiene pinta de ser otra bobada de la tienda de tu tío. A ver, ¿un Duendecornio? No puedo ser el único que opina que esto no tiene ninguna gracia.

Trigger: Yo lo confirmo. No la tiene.

Dipper: ¡No, no, es de verdad, lo juro! Deben "enviarlo al laboratorio". Es lo que se hace, ¿no?

Problema de traducción

Paronimia.

Comentario y método de traducción

Leprecorn es un término paronímico que suena similar a *leprechaun* creado mediante la fusión de dos nombres (*leprechaun* + *unicorn*). Se refiere a un duende con cuerpo de unicornio y un cuerno.

El traductor ha pasado de un juego de palabras a la simple fusión de dos sustantivos, perdiendo una vez más la característica principal de la paronimia que es de la similitud fónica original.

La técnica utilizada ha sido el calco tanto estructural como léxico, ya que mantiene la forma (fusión de nombre + nombre) y el significado. Se pierde la similitud fónica, pero encontrar una solución en la que se mantenga es muy difícil por el elemento visual, ya que se ve esta página del libro cuando hablan sobre él y no se puede hacer una creación discursiva.

Imagen 3. *Leprecorn*.



Ficha de análisis 15.

Ficha número 15	
Temporada 2 – Capítulo 3	
Contexto	
El capítulo acaba de comenzar, Dipper está sentado en el sofá desayunando y Stan llega con una sartén en la mano ofreciéndoles tortitas.	
T.C.R. 00:00:03 → 00:00:09	
TO Stan: Who wants <u>Stan-cakes</u> ? They're like pancakes, but they probably have some of my hair in 'em. Dipper: Pass.	TT Stan: ¿Quién quiere <u>Stantitas</u> ? Son como tortitas, pero tendrán pelos míos dentro. Dipper: Paso.
Problema de traducción	
Paronimia.	
Comentario y método de traducción	

El término por analizar está creado mediante la fusión de un nombre propio y uno común (*Stan* + *pancakes*). Formalmente tiene mucho sentido, ya que *pancakes* es un compuesto léxico con dos sustantivos como base y lo que se hace es sustituir el primero. Además, las dos últimas letras del nombre propio coinciden con las de la palabra original, lo cual ayuda a crear el efecto sonoro de la paronimia.

En este caso el traductor pasa de la paronimia a otra simple composición. Este podría ser un tema de debate, ya que en mi opinión se acerca más sonoramente que los términos previamente analizados, pero tampoco acaba de ser tan semejante como los originales, por lo que no lo consideraría una paronimia.

La técnica de traducción vuelve a ser un calco estructural (fusión de nombre propio y común) y semántico, mediante la traducción literal de la segunda parte de la palabra.

Ficha de análisis 16.

Ficha número 16	
Temporada 2 – Capítulo 6	
Contexto Stan ha robado un reloj a una bruja y esta le ha lanzado una maldición para quitarle las manos. Dipper y Mabel lo acompañan a la cueva donde vive la bruja para que se las devuelva, y esta les dice que solo lo hará a cambio de un beso. Cuando Stan se niega, ella admite que está desesperada.	
T.C.R. 00:06:35 → 00:07:00	
TO Hand Witch: I'm desperate, okay!? But every time I bring someone back here without keeping their hands hostage, they just run away. Stan: Well, yeah, look at this horror show! It's creepy even for a cave. Mabel: You just need to redecorate! For example: A <u>handalabra</u> ! Hand Witch: Oooh! The hand witch likes!	TT Bruja de las manos: Estoy desesperada, ¡pero es que cada vez que traigo a alguien aquí sin haberle quitado las manos huye corriendo! Stan: ¿Y qué quieres? Esto es una casa del terror. Da repelús hasta para ser una cueva. Mabel: ¡Solo tiene que redecorarla! Por ejemplo: ¡con un <u>manolabro</u> ! Bruja de las manos: Uuh, ¡a la bruja de las manos le gusta!

Mabel: Then watch me work. Home makeover!	Mabel: ¡Pues manos a la obra! ¡Redecoración de hogar!
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción Este caso es bastante curioso porque, al igual que los anteriores, está formado por una fusión, pero en este caso de dos palabras en distintos idiomas: <i>hand</i> (inglés) + <i>candelabra</i> (latín). El término en latín está en plural, pero está empezando a extenderse su uso en singular. El traductor vuelve a pasar de un juego de palabras (paronimia) a una simple fusión, perdiendo la similitud sonora. La técnica es una vez más el calco estructural y semántico, que como ya hemos visto es casi obligatorio al tener este tipo de elementos visuales.	

Imagen 4. Mabel con el manolabro.



Ficha de análisis 17.

Ficha número 17	
Temporada 2 – Capítulo 6	
Contexto Stan ha robado un reloj a una bruja y esta le ha lanzado una maldición para quitarle las manos. Dipper y Mabel lo acompañan a la cueva donde vive la bruja para que se las devuelva, y al llegar se encuentran con cientos de manos que les atacan.	
T.C.R. 00:05:17 → 00:05:50	
TO <i>Hands attack them.</i> Stan: Hands! Lots of hands! Dipper: (Punches several hands before one grabs his face).	TT <i>Las manos les atacan.</i> Stan: ¡Manos! ¡Miles de manos! Dipper: (Pega puñetazos a varias y una le agarra la cara).

<p>Mabel: (Plays Rock Paper Scissors with two of the hands. They win and chase her).</p> <p>Hand Witch: Look at this... <u>touching</u> scene! Up top! (High fives a hand). You guys... you guys get me.</p> <p>Stan: Alright, you horrible wench. You got me. Stealing is wrong, et cetera. (Shakes watch off) Take it. Now can I have my hands back? I have a certain gesture I'd like to share with you.</p>	<p>Mabel: (Juega a piedra papel o tijera con dos de las manos. Le ganan y la persiguen).</p> <p>Bruja de las manos: ¡Qué suerte que me ha <u>tocado</u>! ¡Esos cinco! (Una mano le choca). Vosotras sí me entendéis.</p> <p>Stan: Vale mala pécora, me has pillado. Robar está mal y eso, (se quita el reloj) tómallo. Y ahora, ¿me devuelves mis manos? Me gustaría compartir cierto gesto contigo.</p>
<p>Problema de traducción</p> <p>Polisemia.</p>	
<p>Comentario y método de traducción</p> <p><i>Touching</i> puede ser o el participio presente del verbo tocar o el adjetivo conmovedor, y en eso se basa este juego de palabras polisémico y vertical.</p> <p>Se pasa de un juego de palabras a otro distinto, perdiendo la polisemia.</p> <p>El traductor vuelve a verse obligado a hacer uso de una creación discursiva. En este caso añade una frase hecha que contiene la palabra “tocado”, para que esté en relación con las manos. No hay polisemia porque el significado de tocar es el mismo en la frase hecha que aislado.</p>	

Ficha de análisis 18.

Ficha número 18	
Temporada 2 – Capítulo 8	
<p>Contexto</p> <p>Estamos en el comienzo de un capítulo en el que se ve una ciudad futurística y a un encapuchado huyendo de la policía del tiempo.</p>	
T.C.R. 00:00:12 → 00:00:17	
<p>TO</p> <p>Dundgren: Halt! I've got to hand it to this perp, no one's broken out of the <u>Infinitentiary</u> before.</p>	<p>TT</p> <p>Dundgren: ¡Alto! Reconozco su mérito, nadie se había escapado nunca de la Infinitenciaria.</p>
<p>Problema de traducción</p> <p>Paronimia.</p>	
Comentario y método de traducción	

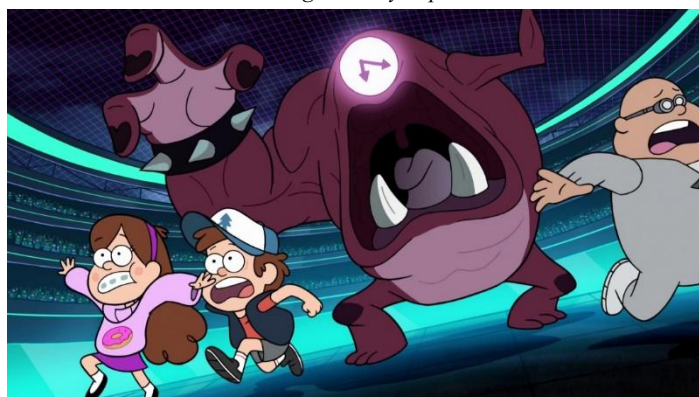
El término original está formado mediante la fusión léxica de dos sustantivos: *infinity* y *penitentiary* y hace referencia a una cárcel espacial. La similitud fónica hace que nos recuerde precisamente al segundo sustantivo que forma el término, *penitentiary*.

El traductor pierde el juego de palabras al usar un calco estructural y semántico como solución a pesar de no tener referente visual que lo ate en este caso.

Ficha de análisis 19.

Ficha número 19	
Temporada 2 – Capítulo 8	
Contexto Blendin es un viajero en el tiempo que sufrió las consecuencias de las trastadas de Mabel y Dipper, fue encarcelado injustamente y ahora los ha retado a un combate a muerte frente al bebé del tiempo.	
T.C.R. 00:17:20 → 00:17:27	
TO Time baby: Well done! You have escaped the <u>Cyclocks</u> ! Blendin: Yes! Blendin for the almost-win!	TT Bebé del tiempo: ¡Muy bien, habéis escapado de los <u>Ciclopelojes</u> ! Blendin: ¡Sí! ¡Y Blendin está a punto de ganar!
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción Una vez más, el término a analizar está formado mediante la fusión léxica de dos sustantivos y hace referencia a <i>cyclops</i> . El traductor pasa de un juego de palabras a la ausencia de este al hacer un calco semántico y estructural. En este caso no podía hacer mucho más, ya que hay una imagen restringiéndolo.	

Imagen 5. *Clyclop*.



Ficha número 20	
Temporada 2 – Capítulo 9	
Contexto Los chicos están tumbados en el césped junto con sus amigos mirando las nubes y diciendo a qué se parecen. En ese momento, ven pasar un globo aerostático y se dan cuenta de que ha empezado un festival de música.	
T.C.R. 00:00:24 → 00:00:32	
TO Wendy: Oh dude! It's the <u>Woodstick</u> festival. Dipper: Wait, the wood what? Wendy: It's this annual outdoor concert featuring Oregon's up and coming indie bands.	TT Wendy: Ah, tíos, es el festival de <u>Agustock</u> . Dipper: ¿Qué? ¿El festival de qué? Wendy: Es un concierto anual al aire libre donde actúan las bandas indie más prometedoras de Oregón.
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción El término “Woodstick” es una clara referencia al festival de “Woodstock”, celebrado en el año 69 en Nueva York. El escritor ha decidido ponerle al festival de la serie un nombre con similitud sonora pero que suene más gracioso y ha fusionado las palabras <i>wood</i> y <i>stick</i> . En este caso se pasa de una paronimia a otra. La decisión del traductor ha sido hacer una modulación cogiendo la referencia original y modificándola también. Si buscamos “gustock” en Google, nos encontramos con que sale el festival como resultado. Aprovechando la similitud fónica que proporciona, ha hecho una fusión entre la expresión “a gusto” y el nombre original del festival transcrito tal y como suena.	

Ficha número 21
Temporada 2 – Capítulo 11
Contexto Mabel ha encontrado una habitación llena de fuegos artificiales y los está tirando junto con su hermano y su tío en el tejado de la Cabaña del Misterio.
T.C.R. 00:02:21 → 00:02:27

<p>TO</p> <p>Blubs: Hold on a minute. Do you have a permit for those?</p> <p>Dipper: Uh...</p> <p>Stan: Uh, do you have a permit for being totally <u>lame</u>?</p>	<p>TT</p> <p>Blubs: Un momento, ¿tenéis permiso para eso?</p> <p>Dipper: Eeh...</p> <p>Stan: ¿Y tú tienes permiso para ser tan <u>petardo</u>?</p>
<p>Problema de traducción</p> <p>Polisemia.</p>	
<p>Comentario y método de traducción</p> <p>Este caso es algo más especial, ya que el traductor aprovecha una polisemia en español para crear un juego de palabras donde no lo había. Hace uso de la modulación para cambiar un insulto por otro que encaja perfectamente con la situación, ya que están tirando petardos en el tejado de casa.</p>	

Ficha de análisis 22.

Ficha número 22	
Temporada 2 – Capítulo 13	
<p>Contexto</p> <p>Dipper lleva todo el día buscando a alguien con quien jugar a un juego de rol y ha descubierto que a su tío abuelo Ford le encanta, así que están echando una partida.</p>	
T.C.R. 00:07:30 → 00:07:37	
<p>TO</p> <p>Ford: Alright. You've entered the chamber. Princess <u>Unattainabelle</u> beckons you. But wait! t's a trap!</p>	<p>TT</p> <p>Ford: Muy bien. Entrás en la cámara, la princesa <u>Inalcanzabella</u> te hace señas, pero ¡espera! ¡Es una trampa!</p>
<p>Problema de traducción</p> <p>Paronimia.</p>	
<p>Comentario y método de traducción</p> <p>Una vez más, el término paronímico está formado por una fusión léxico y hace referencia a una de las palabras que la origina. Es una unión de un adjetivo (<i>unattainable</i>) y un nombre propio (<i>Isabelle</i>).</p>	

Como pasa en la mayoría de estos casos, el traductor opta por hacer un calco estructural y semántico y el juego de palabras se pierde, quedando un simple término formado por fusión.

Ficha de análisis 23.

Ficha número 23	
Temporada 2 – Capítulo 13	
Contexto El contexto es el mismo que el anterior: en mitad del juego de rol, las cosas se descontrolan y los personajes cobran vida, raptando a Dipper y Ford. La única opción que tienen de salvarse es ganar una partida contra ellos en la que aparecen personajes muy extraños.	
T.C.R. 00:17:55 → 00:18:05	
TO Dipper: Oh no! Ford: The <u>Impossibeast</u> ! Hey, I thought they banned this character! Probabilitor: Think again! I'm playing the controversial 1991-1992 edition!	TO Dipper: ¡Oh no! Ford: ¡La <u>Imposibestia</u> ! Pensaba que habían prohibido este personaje. Probabilitor: ¡Pues piensas mal, estoy jugando a la controvertida version del año 91-92!
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción El término original está formado mediante la fusión léxica de los sustantivos <i>impossible</i> y <i>beas</i> , y la similitud fónica puede recordarnos a cualquiera de las dos palabras, aunque hay que señalar que en este caso la paronimia no se ve tan clara como en el resto de los ejemplos. El traductor pierde el juego de palabras al usar un calco estructural y semántico como solución.	

Ficha de análisis 24.

Ficha número 24
Temporada 2 – Capítulo 14
Contexto Stan Pines se ha presentado a alcalde de Gravity Falls y le están haciendo su primera ronda de preguntas. En este caso pregunta un leñador del pueblo que siempre lleva su hacha con él.
T.C.R. 00:15:16 → 00:15:23

TO Manly Dan: First question. What's your position on <u>axes</u> ! Wait, I mean... <u>taxes</u> !	TT Manly Dan: ¿Qué va a hacer con los <u>repuestos</u> ? Digo... ¡con los <u>impuestos</u> !
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción Se mantiene el mismo juego de palabras creado por la similitud fónica de los pares de palabras <i>axes/taxes</i> y <i>repuestos/impuestos</i> . El traductor usa por hacer una modulación, ya que no tiene ningún tipo de restricción que se lo impida. Eso sí, teniendo en cuenta que quien dice la frase es un leñador, se pierde algo de sentido en la traducción.	

Ficha de análisis 25.

Ficha número 25	
Temporada 2 – Capítulo 18	
Contexto Bill Cifra se ha hecho con el control del mundo y ha llegado al planeta con sus compañeros, a los cuales va presentando mientras emergen de una falla en el espacio-tiempo.	
T.C.R. 00:01:07 → 00:01:13	
TO Bill: Then of course there's also Teeth, Keyhole, Hectorgon, Amorphous Shape, Pyronica, Paci-Fire, and these guys. This is our town now, boys!	TT Bill: Luego están Dientes, Cerradura, Hectórgono, Forma Amorfa, <u>Pyrónica</u> , <u>Chupete</u> y estos tipos. ¡Ahora esta ciudad es nuestra!
Problema de traducción Paronimia (en ambos casos).	
Comentario y método de traducción En esta ficha podemos encontrar dos ejemplos de paronimia con distintas resoluciones. <i>Pyronica</i> se calca y se consigue exactamente el mismo juego de palabras sin necesidad de traducir nada, algo que es muy inusual, mientras que <i>Paci-Fire</i> se modula para pasar a ser “Chupete” en la versión española. Se pierde todo el juego de palabras y puede dar a entender que el traductor no ha leído el guion y se ha dejado llevar por la exactitud de la similitud fónica entre “ <i>pacifier</i> ” y “ <i>Paci-Fire</i> ”.	

Ficha número 26	
Temporada 2 – Capítulo 18	
Contexto Ford ha sido convertido en una estatua por Bill y Dipper se atreve a enfrentarse a él.	
T.C.R. 00:07:27 → 00:07:42	
TO Dipper: That's enough! Hand over my uncle! Or else! Bill: Now isn't. This. Interesting? My old puppet is back for an encore. You think you can stop me? Go ahead, <u>Pine Tree</u> , show me what you've got!	TT Dipper: ¡Basta ya! ¡Entrégame a mi tío, si no...! Bill: Bueno, esto sí que es interesante. Mi vieja marioneta vuelve a por más caña, ¿crees que puedes pararme? Adelante, <u>Panes</u> , ¡a ver qué sabes hacer!
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción Bill aprovecha la paronimia para burlarse de Dipper, cuyo apellido es “Pines”. El traductor decide hacer una modulación para que el juego de palabras se pueda dar también en español, así que en lugar de llamarlo “Pino” lo llama “Panes”.	

Ficha número 27	
Temporada 2 – Capítulo 18	
Contexto Bill ha conseguido deshacerse de Ford y Dipper por el momento, por lo que decide divertirse con sus compañeros y seguir destrozando la tierra desde su pirámide invertida flotante.	
T.C.R. 00:08:15 → 00:08:23	
TO Bill: Now can anyone remind me why we came here? 8 Ball: To get weird! Bill: That's right! VIP party at the <u>Fearamid</u> .	TT Bill: ¿Alguien puede recordarme a qué hemos venido aquí? Bola 8: ¡Para hacer anomalías! Bill: ¡Es verdad! Fiesta VIP en la Miedámide

Problema de traducción
Paronimia.
Comentario y método de traducción
Al igual que en la ficha 23, el término original está formado mediante la fusión léxica de los sustantivos <i>fear</i> y <i>pyramid</i> y la similitud fónica puede recordarnos a cualquiera de las dos palabras, aunque aquí la paronimia tampoco se ve tan clara como en otros ejemplos.
El traductor pierde el juego de palabras al usar un calco estructural y semántico como solución.

Ficha de análisis 28.

Ficha número 28	
Temporada 2 – Capítulo 19	
Contexto	
Dipper se propone rescatar a su hermana Mabel de la burbuja de anomalía en la que está, pero cuando entra se da cuenta de que en realidad es un mundo creado con todo lo que a ella le gusta para que nunca se vaya de ahí. La única regla es no mencionar el mundo real, pero Dipper lo hace y lo llevan a un juicio en el que el juez es un gato rosa y gigante que habla.	
T.C.R. 00:12:57 → 00:13:01	
TO	TT
Judge Kitty Kitty Meow Meow Face-Shwartstein: Order! Order! This trial begins <u>right meow!</u>	Juez Caradegatito MiauMiau Suastín: ¡Orden, orden! El juicio empieza <u>ahora miaumismo.</u>
Problema de traducción	
Paronimia.	
Comentario y método de traducción	
En este caso la paronimia se forma mediante la onomatopeya <i>meow</i> , que suena como <i>now</i> . El juego de palabras desaparece, ya que el traductor opta por hacer un calco que, una vez más, acaba con el juego de palabras.	

Ficha de análisis 29.

Ficha número 29
Temporada 2 – Capítulo 19
Contexto
En el juicio con el juez gato, Dipper se pone nervioso porque todo lo que ocurre es injusto, ya que las leyes han sido redactadas por Mabel.
T.C.R. 00:14:21 → 00:14:25

TO Dipper: ¡Objection, your honor! ¡That's conjecture! Judge Kitty Kitty Meow Meow Face-Shwartstein: <u>Meowverrulled.</u>	TT Dipper: ¡Protesto, señoría! ¡Sólo son conjeturas! Juez Caradegatito MiauMiau Suastín: <u>Miaudenegado.</u>
Problema de traducción Paronimia	
Comentario y método de traducción En este ejemplo ocurre lo mismo que en el anterior con la diferencia de que el término ha sido creado mediante fusión léxica. El juego de palabras se pierde al hacer un calco, ya que se pierde la similitud sonora.	

Ficha de análisis 30.

Ficha número 30	
Temporada 2 – Capítulo 20	
Contexto Mabel, Dipper y el resto de supervivientes han conseguido juntarse en La Cabaña del Misterio y protegerse los unos a los otros, pero tienen que estar siempre atentos para que los monstruos de la otra dimensión no los encuentren.	
T.C.R. 00:00:48 → 00:00:54	
TO Pituitaur: Hey, everyone! <u>Eye-bat!</u> Gnome: Evasive manoeuvres!	TT Pituitauro: ¡Oíd todos! ¡El <u>ojomurciélagos!</u> Gnomo: ¡Maniobras de defensa!
Problema de traducción Paronimia.	
Comentario y método de traducción El término por analizar está creado mediante la fusión de dos sustantivos (<i>Eye + bat</i>). Formalmente tiene sentido, ya que <i>eyeball</i> es un compuesto léxico con dos sustantivos como base y lo que se hace es sustituir el segundo. Además, las dos primeras letras de <i>ball</i> coinciden con las del sustantivo añadido, lo cual ayuda a crear el efecto sonoro de la paronimia. En este caso el traductor pasa de la paronimia a otra simple composición. La técnica de traducción vuelve a ser un calco estructural (fusión de nombre propio y común) y semántico, mediante la traducción literal.	